
GAMER
领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game
游戏·人
2017.9
Vol.
65
UCG
斑斓之书
刺客信条 人物志
系列特企
《刺客信条》篇
特别企划
那些游戏里的名人名言
《文明VI》引述集
游戏人物
中村雅哉
日本游戏产业领袖
的传奇人生
游戏剧场
尼尔
伪装者/完全形态
短篇小说集（上）
15th
GAMER
15th ANNIVERSARY

沉积习惯，沉积文化

如果有人问我，你游戏生涯中最难忘的一个瞬间是什么。我会回答他说，那是我第一次听说“电子游戏被称为第九艺术”的时刻。

那时候我还在读书，当时也是电子游戏在中国最黑暗的时刻。游戏机销售禁令停止了一切关于游戏机的生产、销售、经营活动，再加上从家长到学校的一条龙式打压，都让我和我的小伙伴们感到前途渺茫。而在这个时候突然听到有这么一个为自己钟爱的事物辩护的说法，真可谓是拨云见日。尽管我们也不知道这前八个艺术是什么，但猜也能猜到里面必然有音乐、文学、舞蹈、绘画、影视。能和这些高大上的东西并列，当时真有一种朝问道夕死可矣的感受。

由于游戏产业在中国起步很晚，导致绝大部分玩家接触游戏都是从海外游戏开始的。而乐于接触游戏的人年龄一般都比较小，语言上的障碍、文化上的隔阂使得最初在国内流行的游戏都是《魂斗罗》、《超级马里奥》式的动作游戏。随着游戏产业的变迁，策略、角色扮演这样的文字游戏开始在国内流行，这也使得玩家开始探求游戏中蕴藏的文化。最早这部分内容只是作为游戏杂志的附属出现，但很快随着玩家需求的旺盛以及第九艺术提法的流行，市场开始呼唤一本主打游戏文化的书刊。在这种情况下《游戏·人》应运而生。

《游戏·人》最初的定位是“立足于游戏文化，力图传递游戏的内涵和外延，反映游戏人的所思所想、喜怒哀乐。”以今天的眼光来看，15 年前的《游戏·人》第一辑可以说是槽点满满，几位主创中的胜负师和泰坦当时并不是《游戏机实用技术》编辑，当时的在职编辑基本没有参与第一辑的工作，甚至连排版工作都是由泰坦完成的，这还催生了一个在 UCG 内部很有名的笑话：“临时美编也是美编”。总之在第一辑的制作过程中暴露出了无数的问题，以至于这个草台班子在书上市之后就宣布解散。不过《游戏·人》第一辑上市后的玩家评价极高，这才使得这个品牌延续了下来，一直到 15 年后的今天。

很多很多的历史才沉积为一点点的习惯，很多很多的习惯才沉积为一点点的文化——这句话来自于《游戏·人》第二辑的一封读者来信。去年《游戏机实用技术》400 期达成，今年《游戏·人》满 15 周岁，明年《游戏机实用技术》将迎来 20 周年纪念。让我们继续沉积习惯，沉积文化！

绯迦
2017.9.16





封面用图：女神异闻录5
©SEGA©ATLUS

游戏・人 第 65 辑

责任编辑：黄曦帆　**封面设计**：anubis

投稿须知

1. 文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏·人》不予承担任何责任。

2. 独家授权—对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏·人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《游戏·人》。《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以《游戏·人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投 如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

郑重声明

未经《游戏·人》同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本辑内容，一经发现，将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿因此而带来的所有损失。

《游戏·人》通信地址

兰州市邮政局东岗 99 号信箱《游戏·人》读者服务部（收）

邮编：730020　Email：gamer@ucg.cn
读者服务部电话：0931-8674805

如有印装质量问题，请将《游戏·人》寄回读者服务部，由本部负责调换。

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防上当受骗。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

业界风云

工作室物语

003　骑士与樱桃的大冒险之旅
　　——Team Cherry 与他们的《空洞骑士》
010　周游列闻

游戏人物

016　中村雅哉：日本游戏产业领袖的传奇人生

游戏风采

024　游戏评台

游戏议会

034　炒冷饭也要有基本法！
　　——关于游戏界那些“新瓶装旧酒”的现象
038　古道今风 英雄何在
　　——“《真·三国无双》系列”人物形象进化的路与道

品读游戏

045　洛特泽塔西亚大陆手记
　　——《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》剧情杂谈

文化漫谈

特别企划

050　那些游戏里的名人名言——《文明VI》游戏版引述集

斑斓之书

058　《刺客信条 人物志》系列特企——《刺客信条》篇

游戏剧场

065　在“无尽”的冒险的背后——《无尽传说 艾尔文年代记》（四）
068　《潜龙谍影 V 幻痛》官方小说（试读）
073　《尼尔 伪装者 / 完全形态》短篇小说集（上）

影漫世界

电影评台

086　热片进行时——4-8 月热映电影推荐

动漫秀

096　“亚洲瑰宝”——郑问大师的漫画人生
104　现实与幻想的交界线——现实职业与 RPG 图鉴（一）

映画馆

106　《银魂》真人漫改电影：冲破次元壁的“小众”狂欢
110　经费很少但笑料十足的冒险活剧
　　——《勇者闯魔城》系列的 ACG 梗总结

漫游天下

123　《冤罪杀机》官方漫画《瑞恩伍德骗局》Vol.1

游乐园

149　《游戏·人》第 65 辑音乐介绍



骑士与樱桃的大冒险之旅
Team Cherry与他们的《空洞骑士》

文：80后写稿佬　编：稀饭　美编：雷普利

序

ACT游戏作为较早期出现的游戏类型之一，经过了数十年的发展，其高难度和快节奏的玩法深受玩家喜爱，其后更衍生出了如ARPG等新的游戏类型，留下了不少经典之作。前有《银河战士》和《恶魔城》，后有靠难度异军突起的《黑魂》，这些经典的游戏IP以其独特的设定和不低的难度，在游戏史上留下了令人高山仰止的惊人成绩，也催生了一大堆玩法相似、画风精良、难度极高的作品。Steam上的热门标签中甚至有"类银河战士恶魔城（Metroidvania）"标签，而"魂风格（Soul Like）"作品也是被玩家津津乐道的游戏类型。

在3D化作品愈发成为主流的今天，ARPG和ACT之间的界限开始模糊，以至于"《黑魂》系列是ACT还是ARPG"在主流玩家群体和媒体中引发了争论；而较为冷门的2D版ACT游戏则在不少有才华的独立游戏开发者手中得以传承，并且在拥有良好的故事基础上兼具了ACT和ARPG的优点，诞生出许多优秀的作品。继《猫头鹰男孩》、《精灵与森林》和《盐与避难所》之后，最近又有一款相当优秀的作品走入大众的视野。

这便是由独立制作组Team Cherry开发的《空洞骑士》。



来自南澳的樱桃

要了解《空洞骑士》的魔力，可以先从它的制作者Team Cherry入手。

Team Cherry是一个诞生于澳大利亚南部阿德莱德市的小型独立游戏开发团队，最初由几位联合创始人阿里·吉布森（Ari Gibson）、威廉·佩伦（William Pellen）和戴夫·卡兹（Dave Kazi）携手创建。三个人原本都是从事与游戏有些关联的工作，最后因为对于《塞尔达传说Ⅱ》抱有共同的热爱，他们最终走到了一起。

"我们的目标是建立一个疯狂而且令人兴奋的世界，让你们去探索和征服。"Team Cherry在自己的官方网站上面这样介绍道，而他们践行理念的第一款实验作品，便是《空洞骑士》。

•各司所长

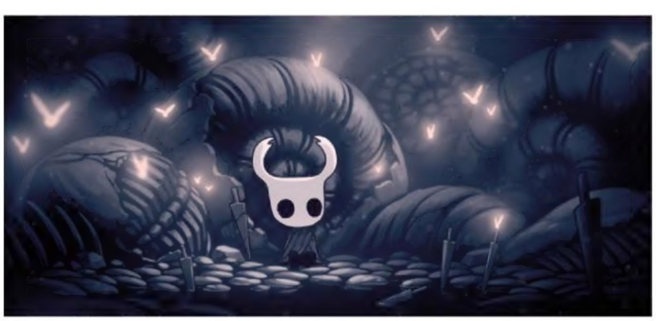
作为一家小型独立游戏开发商，Team Cherry 在起步阶段并没有多余的行政和财务人员，但在游戏开发方面却是相对完善，三个创始人都有着自己的看家功夫。


▲Team Cherry的三位工作室成员，从左到右分别为威廉·佩伦、阿里·吉布森和戴夫·卡兹。

阿里之前是一家精品动画工作室 Mechanical Apple 的员工，为不少游戏、电影和 MV 制作过动画。因此我们在《空洞骑士》这款压缩以后只有 2G 左右大小的游戏中，却能看到一段段运镜纯熟、叙事清楚的剧情动画，交代了空洞骑士被神秘的地下力量所吸引，进而探索这巨大的地下国度的过程。过场动画穿插在整个故事的许多关键位置，就连坐着鹿角虫车进行远距离移动、找钉子匠打磨骨钉、学习新的劈砍技术的时候，游戏都会播放一段小小的过场动画，比起无聊的进度条或是读盘都要来得亲切，而阿里良好的绘画基础也让游戏有了区别于其他核心向游戏的“恐萌（既恐怖又可爱）”风格。

阿里还找来了艺术家制作了主角“空洞骑士”的手办模型，买下它的玩家可以让这个小小的萌物英雄静静地在一旁关注和伴随着他们攻关。可以说阿里是《空洞骑士》特色和风格的源泉。

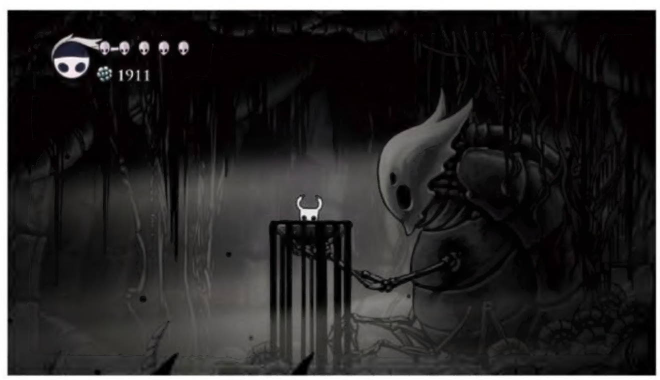




关卡设计师威廉已经是在行业沉浸多年的老手，自从他在老爸的带领下体验了林克的冒险旅程后，便深深地爱上了游戏行业。后来，他投身到游戏业界，希望将曾经那份冒险的兴奋带给其他玩家，从他设计那些极具难度、挑战性和恶意的关卡来看，他做到了这一点，他也可以说是《空洞骑士》开发的灵魂人物。

卡兹则是负责游戏的背景构成，和一般的 2D 卷轴游戏不同的是，他所设计的背景有着很高的互动性，各种化石雕像、路标、杂草都能够被破坏，碰到蘑菇和垂柳还会轻轻抖动，甚至还有前置的背景来营造景深和立体的效果，将“第四面墙”稍微围拢，使玩家被包裹沉浸在恐怖的氛围中，也为《空洞骑士》打下了成功的基石。





当然除了三位开发者的贡献，我们也不能忽略的是游戏出色的音效。其实在开发的早期，由于经费等种种原因，Team Cherry 并没有聘请专门的音效制作人员。直到 2015 年 3 月，经过多番讨论之后，他们最终还是决定在有限的经费中抽出一部分成立专门的音效部门。

所谓的“音效部门”其实只有一个人，为不少影视节目和游戏进行过配乐的克里斯·拉金以独立音乐人的身分成为了团队中的新成员。Team Cherry 看中他的其中一个理由是拉金的主要工作场所也是在阿德莱德，这让他们在游戏开发过程中能够很好地进行面对面交流，令工作更具效率。

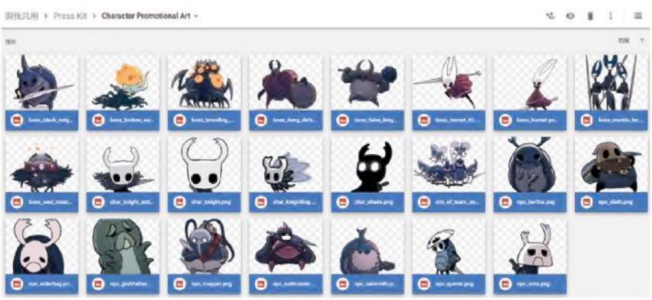
当然，真正令 Team Cherry 成员佩服的是拉金的才华。《空洞骑士》中的音乐和音效是一大亮点，拉金为游戏精心谱写了多个 BGM，配合各种各样的场景营造出相得益彰的气氛。他还会在场景中用特殊的声效来提示玩家，这对于一个以探索为主、视界范围受到限制的游戏而言是相当重要的元素。

●稳步迈进

相比起那些动辄过百人团队开发的大作，独立游戏的开发人数不足其十一，人力成本虽然减少，取而代之的是时间成本的增加。D-Pad Studio 这个只有五个人的挪威团队，为了制作人气口碑之作《猫头鹰男孩》，前后花了十年左右的时间，便是其中最具代表性的事例。

Team Cherry 三位成员即便脑洞再大、手段再高、预备的资金再多也终究有极限，他们需要的是时间和更新颖、更广泛的支持。

早在 2014 年 9 月工作室的网站正式运营之前，他们就已经开始研发《空洞骑士》。当他们开始正式运营网站的时候，便在官方日志中以每月一到两篇文章的节奏，陆续发放出人物设定和故事背景等相关素材，为游戏造势。



▲Team Cherry对媒体也非常大方，他们的官网上给媒体的素材包里，甚至包含了十多个角色的原画，可以给任何人随意取用。

在同年的十一月，他们向着自己的目标迈出了两大步，首先是在 Kickstarter 上发起众筹，仅仅一个多月的时间里，他们不仅完成了三万五千澳元的基础众筹目标，还接连突破了四个额外的众筹目标内容。尽管这样的成绩难以媲美 Kickstarter 平台规定时间内集资金额最高的电子游戏——五十岚孝司《恶魔城》精神续作：《血罪 夜之仪式》在此之前数月创下的纪录，但已经足以引起不少人的关注。

几乎是在同一时间，他们加入了 STEAM 的"青睐之光"，并且在殚精竭力地将自己的创意最大化的同时，也在听取各方的意见，完善自己的游戏内容。

"青睐之光"的参与者不只有玩家，还有不少相关的游戏开发者，他们不仅仅对游戏的设计提出宝贵意见，甚至还以自由人的身分参与到了游戏的设计之中。Team Cherry 在官网上展出了不少玩家的投稿以及最终形成的游戏人物形象，这些设计者的名字也在游戏中伴随着自己设计的游戏角色出现：真菌荒地的胡长老就是由一位叫唐纳·德林奇的设计者构思的，掘墓人则是由约拿分·林布罗姆设计，而加文·道格拉斯则提出了永恒的艾米丽塔等角色的创意，除此之外还有更多其他开发者的脑洞大开制作。到了游戏开发的后期，测试人员、实习生以及配音演员也临时加入到开发队伍中，大大减轻了 Team Cherry 的压力。



▲游戏中有个性的角色众多，不过横竖看欠揍程度都超过十级的左特算是最令人印象深刻的一个。

正是由于开发者和参与者的齐心协力，《空洞骑士》开始受到游戏业界的关注。Team Cherry 也因此得到了知名游戏展"PAX"的组委会青睐，获邀出席 2015 年度 PAX AUS 的"澳大利亚独立游戏展示会(AUSTRALIAN INDIE SHOWCASE)"。Team Cherry 为此制作的特别 DEMO 在 PAX AUS 上大放异彩。从此 Team Cherry 和他们的《空洞骑士》正式走进了大家的视野，而开发进程也进入了稳步迈进的阶段。

从官方每月更新的日志中可以看到他们一次次对游戏内容进行的更新，参与各种大型游戏展，接受包括 Game Informer 在内的知名游戏媒体采访。这棵来自南澳大利亚的"樱桃树"不断地努力积聚着力量，酝酿成最后的果实。



▲本作在最终发售后，也得到了Game Informer的黄金级好评。

●大获成功

2016 年 12 月，《空洞骑士》在 Steam 上的专题页面终于上线，这意味着游戏进入了最终的筹备和宣传阶段。然而，在游戏面世之前，还有许多意外之事在等着他们。

2017 年新年刚过去不久，威廉便在官网日志上宣布了一个喜人的消息，《空洞骑士》确认将会制作 NS 版本。其实早在他们 2015 年发起众筹的时候，他们已经打算让《空洞骑士》登陆 Wii U，但由于充分利用 Wii U 的特性需时甚久，一直忙于 PC 版本游戏制作的三人再回过神来的时候，已然遇到了严重的开发阻碍，使得开发期限大幅延后；加上任天堂的上世代主机销量欠佳，NS 上市之后将会再度压缩上一世代主机的生存空间，让 Wii U 版的《空洞骑士》前途暗淡。

因此在经过了和任天堂的一段长时间的交流之后，Team Cherry 在宣布《空洞骑士》登陆会 NS 平台的同时，也确认本作最终与 Wii U 无缘。同样延期的还有原定与 Win 版本同时发售的 MAC 版本，一些测试者在进行试玩的时候遭遇到了系统崩溃 BUG，尽管并不是全部人都遇到了这种情况，但是为了慎重起见，Team Cherry 还是在发售前数天宣布《空洞骑士》Mac 版本的"首秀"将会推迟。





▲《空洞骑士》目前已经出现在了NS的独立游戏阵容当中，不过那优雅的图标已经被淹没在了众多其他作品当中。

尽管出师不利，幸运的是，这并没有影响《空洞骑士》开花结果。

2017 年 2 月 26 日，当威廉最后又检查一遍了游戏之后，按下了上架按钮，经历了两年多日以继夜开发的《空洞骑士》，终于以“完整”的姿态正式上线。

但这仅仅是个开始。在这个网络时代，开发商的任务已然不同于以往那样，只要向发行商提供游戏最终版本后便可以万事大吉。收到的 BUG 反馈后改良、后续关卡以及敌人的制作，还有新主机版本的开发等等，都是制作团队亟待解决的问题。

Team Cherry 必须一边不断地工作，一边期待着销量的报告，以至于根本无暇分心去庆祝游戏正式面世这一成果。

一个月的时间匆匆而过，Team Cherry 惊喜地发现《空洞骑士》在 Steam 上卖出了超过 65000 份，这对于那些 3A 大作而言自然不算什么，但对于 TeamCherry 来说已经是一个喜出望外的数字。而且销量还在不断地上升，到了 5 月 17 日的时候，本作的销量已经突破十万份大关。



▲目前《空洞骑士》已经在Steam上获得了8000多个好评，在独立游戏当中，这算得上是一个非常不错的成绩。



阿里已经忍不住在日志中高呼“妈妈咪呀”，压在 Team Cherry 心中的大石终于被彻底移开。

这一天晚上，Team Cherry 的办公室里难得地没有了灯火通明、也没有了密集响起的键鼠敲击之声。他们要为《空洞骑士》举办一场“迟来”的、官方的游戏发售派对。

宴会的地点设在其办公室的大楼地铺一家相当不错的果木披萨餐吧。按理说，这样一家近水楼台的餐厅，理应是他们的“饭堂”，在这里办派对算不上什么稀奇事。

但事实上，这场聚会除了发售派对以外，还有另外一层特别含义。虽然附近有一家如此便捷的餐厅，Team Cherry 的成员竟然在两年里从未踏进过这里一步。

“我们（Team Cherry）做了一个约定，直到我们的游戏完成了才能来这里一次。”阿里回忆起这段艰难岁月时说道，“经历了两年的痛苦克制之后，漫长的等待终于结束，餐吧的大门终于为我们敞开……”

有了这样的成绩，Team Cherry 的成员们终于可以敞开胸怀，尽情享受这颗“樱桃”的甜美；他们也可以自豪地宣称，《空洞骑士》是自己至今在游戏事业所达到的顶峰。

迷思的目标和简洁的反馈

《空洞骑士》作为一款“类银河战士恶魔城”风格同时又极富难度的作品，自然少不免被玩家拿来和类似的游戏相比较：“《黑魂》系列”由于极高的难度和伴随着玩家角色多次死亡所流露的“恶意”而建立了一个制高点，之后许多极具难度的作品都被冠以“XX 黑魂”的名义；而说到类恶魔城的 ACT，又难免与去年大红大紫——人称“2D 黑魂”——的《盐与避难所》摆在一起讨论。

总体而言，《空洞骑士》兼具了“魂”的暗黑故事风格和《盐与避难所》的复杂场景设定，其中以恶意一项最为突出。这种恶意不仅仅体现在游戏的难度上，更是贯彻了游戏的各方面，而游戏的趣味性也是从此而来。



著名未来学家简·麦格尼格尔在自己的著作《游戏改变世界》中将游戏的四大特征归纳为：目标（玩家要努力达成的具体结果）、规则（为玩家如何实现目标作出限制）、反馈系统（告诉玩家距离实现目标还要多远）、自愿参与（要求所有玩游戏的人都了解并愿意接受目标、规则和反馈）。

在此之上还有更为表面的点缀元素，如精彩的故事让目标更加诱人、复杂的评分指标让反馈系统更加刺激，用成就和等级系统增加玩家感受成功的机会，能够在这些方面表现出色的游戏便称得上是优秀之作。

我们不妨将这个理论套用在《空洞骑士》上，看看这款口碑甚佳的作品是怎样征服越来越刁钻的玩家。

●逐步揭晓

在笔者一边攻关一边找资料的过程中，发现某个网站早已做出了速通的攻略，便以其为参考来推进流程。但是攻略中的线路看似简单，但想要最终顺利达成，都要付出数倍于目标时间的努力。

Team Cherry 联合创始人阿里在测试时便发现玩家们平均的通关时间在 25 小时左右，100% 完全收集则需要 40 小时以上。不过他也感慨于那些在游戏速通大赛 SGDQ2017 上为《空洞骑士》付出了努力的玩家们作出的精彩表现。当目标明确为速通的情况下，玩家 Ourolen 只用了一个小时就通关了这款作品，用四个小时就完成了 100% 全成就收集。

两个时间之间的巨大差距，蕴藏着 Team Cherry 和《空洞骑士》对于游戏自由度和达成游戏目标的另类理解。



一般游戏都会开宗明义地提示游戏的目标，但《空洞骑士》并没有这样做，哪怕他们其实是可以用不俗的动画制作手法来给玩家设定一个游戏开篇目标的。

《空洞骑士》带领玩家穿越地下深处的一个遍布秘境、化石和怪虫的被遗忘国度。几乎所有怪物脸上都挂着痛苦的表情，会攻击出现在它们视线范围内的生物，但也有例外，地下王国的深处有着许多背负独特的故事的人物在等待着玩家，这是游戏的主线和支线的核心内容。

我们的主角是一位神秘的空洞骑士（指的是他中空的头颅），带着他惟一的武器"骨钉"探索地下深处。他背负着怎样的使命，扮演着怎样的角色，都需要玩家在"开局只一把刀，技能装备全靠找"的情况下自行探索。

随着探索深入，一个又一个 NPC 粉墨出现，他们的口述汇聚成了这个世界的巨大谜团，直到主角收集了 2400 点梦境精华并交给安息之地里的先知之后，《空洞骑士》世界的真相才开始掀起它神秘的面纱。而主角的身世也会在这个过程揭露，他为何被称之为"空洞"，为何他不能说出任何声音、即便受伤也只能发出空洞的回响，这一切都需要玩家自行去探寻和发现。

●巧思妙算

很多玩家都喜欢在沙盒游戏的开放世界里不按套路走，以自由的名义来对抗游戏规则，但其实这是游戏开发者与玩家之间达成一种平衡立场关系。这一点在《空洞骑士》中也有体现。

本作拥有并不逊色于《盐与避难所》的地图设置，在复杂程度和危险程度上甚至犹有过之。但这款作品并不像"《恶魔城》系列"那样通过百分比和探索后马上展现的新地图来满足玩家的求知欲，而是用一种开放的态度来给予玩家探索的自主权。

在游戏伊始，玩家并没有任何地图，甚至连自己所处的位置都无法知晓。他们可以按自己喜欢的方式游荡在巨大的场景迷宫之中，直到处处碰壁之后才意识到地图的宝贵之处。不过地图商人却不是那么容易就能找到，尽管在他存在的版面附近都会出现类似书页的不可捡拾物品，但要在拥有超过 20 个场景的关卡中找到商人，并且走到他的所在位置也是千难万难。

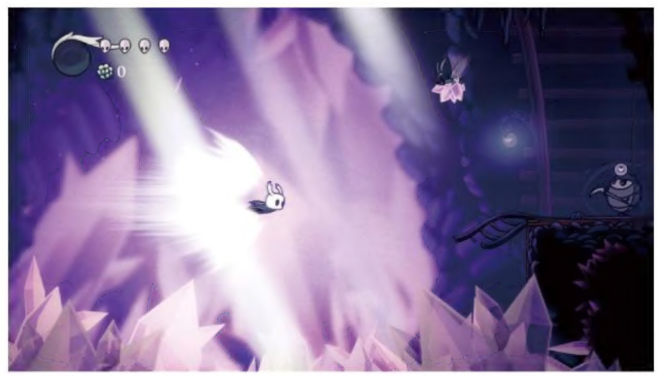


▲游戏中的地图商人，在每个区域他都会藏身在一些非常隐蔽的地方。

更为可恶的是这些地图只是区域性的，游戏中玩家将会经常发现自己会进入新区域之后还是两眼一抹黑，只能再度尝试探索整个区域来找到地图商人。而在此过程中，玩家便能够时时刻刻体会到开发者的"恶意"，而更多的恶意将会随着玩家的目标逐渐明晰接踵而至。

《空洞骑士》虽然提供了看似自由度极高的空间，实际上很多的区域会直接以紧闭的大门将玩家拒之门外，在许多地方无法推进、我们又站在没有任何提示的关卡之前，往往会以为这是游戏关卡的特色而已。然而等待玩家的将会是极为残酷的体验。

就像是在苍绿之径获取"痛苦荆棘"徽章的关卡中，玩家一开始要在只能看到脚边环境的情况下，于黑暗状态下摸索前进，一不小心踩空，身下便是恐怖的尖刺。购买灯笼后，环境终于变得相对友好了一些，但是一些陷阱和怪物位置的设计仍然能够让玩家们时刻痛不欲生。



●叙事技巧

《空洞骑士》本身的故事主线是模糊的，但在各位主要 NPC 语焉不详、地图似有幻无、事件依旧处于一片模糊的阶段，Team Cherry 巧妙地设计了不少类似于支线的任务，能给玩家提供一定的努力方向。

那些 NPC 并不是 MMORPG 中那些只会叫主角跑任务的空洞人设，他们有着相当完整的身世和矛盾性十足的故事，尽管未必和主线剧情有关，但对于整个游戏而言有着重要的作用。在这些 NPC 的塑造上，集思广益的 Team Cherry 做得相当出色，他们不但形象各异，而且只要寥寥数语、甚至不说话，都可以将他们的身世、性格特点跃然于屏幕之上：那位话唠的骑士左特总是会出现在即将发生战斗的地方，明明自己深陷险地，却用自吹自擂的话语在某种意义上提示着玩家，让人忍俊不禁；隐居在地图各处的三兄弟除了会教与主角三式剑招，互相之间还有一段相爱相杀相聚相离的故事……



▲造型霸气的隐居剑士。

当然，如果光有这样“普通”的故事和 NPC，《空洞骑士》也不会让人又爱又恨，游戏里还有一些非常精巧的故事元素。例如救出幼虫任务可以说是游戏早早为玩家设下的支线，看到那位哭泣毛毛虫爷爷，任谁都会蓦地心酸，想要为他做点什么。但当你千辛万苦将那些散落在巨大迷宫中、被玻璃瓶囚禁着的幼虫解救之后 那位失孤的老爷爷会一边欢乐地“撒币”，一边已经开始为“团圆”而磨刀霍霍，并最终在你找到所有毛毛虫时，把他们吃了个干净；当我们苦于为死亡后金钱丢失而苦恼的时候，能够存钱的银行家的出现可谓雪中送炭，尽管店外的广告已经提示了她即将歇业，但是每当玩家去存款时，她总会敞开大门等着玩家来存款，让玩家感觉无比安心。但当玩家看着自己账户里的金额日渐提高，感觉生活有了盼头之际，这位银行家竟然卷款潜逃，让玩家们体会到了“辛辛苦苦数十小时，一夜回到解放前”的巨大落差……好吧，其实这些钱是有机会找回来的就是了。

相较于复杂而且稀奇古怪的支线目标，游戏的反馈系统就简洁明了许多。

既是目标、又是反馈的成就系统可以说是如今游戏的主流配置，例如在很多游戏当中，玩家在达成成就的同时，也会获得一些存在于游戏中的奖励。但《空洞骑士》中有多达 54 项的成就等待玩家完成，每项成就基本上会与游戏进度相关并会有一定的解释，却并没有非常实质性的好处反馈。而在探索乐趣反馈方面，玩家虽然并不容易找到地图，但可以在探索时于每一个记录点（各式各样的椅子）对地图进行更新，将已探索的区域加以标记，从而避免重复探索导致满足感减退，从这两点来看，本作可以说是



▲坐在椅子上存档和画地图可以说是本作的一大特色。

除此以外，游戏的状态反馈相对较少，没有复杂的属性配置和数值化的血量，也没有经验升级的系统，惟一以数值表现的只有名为“GEO”的货币，而能够称得上目标反馈的还有昆虫图鉴和 36 个像珠宝展示一般“琳琅满目”的徽章。虽然玩家从隐藏区域中一一挖出这些收集要素，也就会不断获得“此地已被完整探索”的良好反馈，推动着他们继续前进。

不过这虽然是游戏设计上的成功之处，却并不是《空洞骑士》能够大获成功的主因。

恶意的设计和受虐的快感

尽管在一款游戏中 ,目标、规则、反馈和参与四大元素密不可分 ,但以《空洞骑士》而言，或许充满恶意的规则才是其引人入胜的地方。

从客观上说《空洞骑士》是那种即便是看攻略也不能轻松通关的作品，更不是一个对玩家非常友善的游戏。

尽管光是凭借三个人便能做出这样的游戏实属难得，但《空洞骑士》的动作体验并不算完美，尤其是在做高难度跳跃的过程中，极容易被各种尖刺和敌人击伤从而功亏一篑（或许是有意为之），加上本作中主角受到伤害后，硬直时间较长，偶尔会出现掉帧的现象，影响手感之余，也很容易让玩家操作失误，从而受到二次伤害。

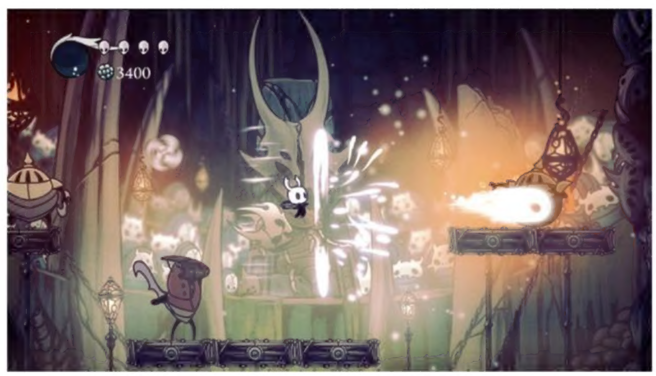
而在主观的设计上，单论动作元素而言，《空洞骑士》无疑是简单的，在战斗层面上没有太多新意也是部分玩家以及苛刻的媒体对于《空洞骑士》诟病的根源。诚然，游戏仅可向四个方向攻击，虽然后期能学习剑招，技能算是多种多样，但也没有什么突破性的改变，不外乎二段跳、蓄力斩、魔法（灵魂）冲击之类 ACT 游戏常见的伎俩；游戏核心的徽章系统在某种意义上和出门带技能其实也没有多大的区别。

但就是这样的《空洞骑士》，却也是在这种种缺点当中，让人感受到了游戏的魅力。

•以奇取胜

2D 卷轴 ACT 游戏发展至今，硬件和开发技术已经远远超过了游戏表现力的需求，能够挖掘的新鲜元素也几乎殆尽，要搞出点新意自然是非常困难，即便是“恶魔城之父”五十岚孝司也无法轻易做出新成果。

受限于此，这类游戏的开发者们更多地只能在画风、故事和难度上下功夫。但尽管如此，在这些看似无甚新意的地方中，我们能够看到 Team Cherry 扎实的游戏开发基本功和完善的策划：为了避免游戏落入刷钱买徽章的套路，Team Cherry 加入了徽章槽位系统，每个拥有特殊能力的徽章都会占有一到数个槽位，在面对闯关、赚钱或是打 BOSS 的情况，需要进行不同的搭配，大大增加了游戏的策略性；同样的策略选项还存在于另一个核心系统——灵魂容器之上，收集到的灵魂既可以用作攻击也能恢复血量，需要玩家按照情况进行取舍。



▲是消耗灵魂放出远程法术攻击，还是留着恢复生命值？这个一个艰难的取舍。

这种程度的设计为游戏建立了一个稳固的架构，在此之上的恶意则是通过游戏规则表现，这才是《空洞骑士》在可爱的外表下潜藏的核心玩家向设定。

在以规则阻碍玩家的方面《空洞骑士》可谓穷其所能。这一切的核心，表现在“多一点”之上：连续跳跃的关卡并不会只有一个难点，用血量成本换回的一次成功，还没来得及感受满足的喜悦，下一个难关便已经到来，将玩家陷入进退维谷的境地。这个时候一旦失败，很多时候都要重头再来，但比起血量所剩无几时被困在中间点进退两难，这样的规则设定勉强算得上是关卡设计者威廉难得的温柔。

另外恶意也体现在了战斗之中，在没有佩戴相应徽章的时候，玩家每次击中敌人都会产生后坐力把自己往后推，在高台上战斗时这个设定往往会导致玩家掉落惨死；发现秘境中的宝箱、满心欢喜地捡钱的时候，会冷不防在地面杀出一棵巨大的食人草；还有像前文所说的在暗黑中探索，突然头上两根钟乳石棱就会直插而下；到了游戏中期，怪物们的实力水平还会上一个大台阶，一只中等级别的怪往往就有前期 BOSS 一半的实力和血量，而且他们经常会一拥而上……诸如此类的设定，都是在一般的 ACT 或 ARPG 游戏规则之上再添加新一重规则，可能算不得惊为天人，但的确又在游戏体验上给予了玩家新鲜感。

与此同时，规则上的难点，会不停迫使玩家谨慎地选择进与退的策略，

而且会主动去寻求增加血量、灵魂槽或者攻击力的收集品。游戏中提升主角战斗力的方法诚然多种多样，但是就正如武侠小说里的世间绝学都是在死地险境之中求得，游戏中的强化手段无论那一个都需要付出操作的精力和代价，这与游戏的主线形成了一个闭合循环，让作品有了可供参考的路径，尽管无论怎么走都不会轻松，甚至获得能力提升的途径，便是开始另一场 BOSS 战，但的确是在推动着玩家去不断地探索。



●恶意核心

《空洞骑士》作为一个 ACT 游戏，BOSS 战才是重头戏，游戏中共有 25 个 BOSS。除了少数对故事情节起推动作用的 BOSS 以外，其余的 BOSS 都并非必须杀死，当然，玩家打败他们可以获得支线路径或者解锁更多的能力，出于收集的欲望和打出完美结局的需要，玩家们大多会在有意无意间和它们一一碰面，这也让 Team Cherry 可以在此之上让恶意的规则不断叠加。

和一般的 ACT 游戏不同，《空洞骑士》中 BOSS 战虽然不是场场都十分艰难，但难就难在 BOSS 血量条是不显示的，玩家只能在绝望和压力之下一次次躲开 BOSS 的攻击，并希望自己砍出的将会是最后一次攻击。而且在缺乏血量反馈的情况下，会使得玩家学习每个 BOSS 攻略方法所需要的时间成本都相当高；BOSS 的许多攻击更多需要的是提前预判躲闪，这种躲闪不仅是在地面，还包括在空中，因此大大增加了难度。更麻烦的是，其中不少 BOSS 战都是二段式甚至多段式进行，当玩家看到 BOSS 终于倒下并爆炸，满心欢喜和长舒一口气这两种状态还没来得及呈现，转眼间 BOSS 又卷土重来。所以本作的 BOSS 战比起考验技术，其实更考验玩家的心理承受能力。



▲需要同时考验玩家躲避攻击能力和输出的黑骑士BOSS是一个恶心的难点。

再进一步，最令人始料不及也最考验玩家心理的是这些 BOSS 登场和战斗的方式。从遗忘十字路开始，我们就感受到了这种恶意：拼尽残血将 BOSS 杀死，突然发现密室的大门并没有打开，然后从 BOSS 肚子里爆出一大波虫子，玩家稍有不慎就会被这些杂兵杀死。第一次和黄蜂女见面时，对方二话不说就给玩家"打针"，每次出招之前都会发出不同的声响，以为那是她对应的特定招式的起手式，最后才发现这只是随机的语音而已。在结晶山丘，BOSS 干脆坐在以供存档和回血的座椅之上，当玩家以为这又是一个 NPC 时，它会突然暴起发动攻击；而在皇家水道，类似屎壳郎的 BOSS 会以 NPC 一般的声音引诱玩家进入万劫不复之地……

以上的任意一种情况都会导致一种结果——死亡，或许这是《空洞骑士》中最常见的情况，而极为恶意的规则"跑尸体"则随之展现出其威力。

主角在死亡之后，金钱也会按照魂风格游戏的"国际惯例"被留在了"尸体"上，这已经令人见怪不怪。但问题是这些"尸体"并不是只要走到身边就能捡起，而是必须遭受一定量的打击才会破碎从而交出金钱，并且"尸体"还会主动向玩家发动攻击，如果死亡之地本来就是险境，这样的设定会令回收金钱难上加难。而在长距离的奔袭之下不幸再次死亡（这个几率并不小），那损失的金钱将永远失去。



▲玩家的"尸体"，是一个充满了敌意的黑暗灵魂。

更令人痛苦的是，Team Cherry 在每个大关卡所设置的存档点（椅子）并不多，更别提许多椅子还是需要花费不少钱去购买才能够使用；想在新地点要用鹿角虫来一趟说走就走的旅行，同样也要花费大量金钱开启车站的使用权。幸好 Team Cherry 考虑到了游戏的流畅性，在复杂的地图上设有不少捷径，当游戏到达后期，各处机关暗门被打开，玩家即便错过了存档点也终于可以较为轻松地取回灵魂，当然，也只是较为轻松而已。

这样极具难度的规则和极具恶意的设计无疑一把双刃剑，一方面可以大幅提升游戏的耐玩性，避免游戏流俗也避免了 BOSS 关会被轻易闯过；另一方面，玩家的兴趣度会随着难度的增加呈现曲线走向，一旦难度过高，玩家殚精竭虑于战斗和杂技型跳跃以外，还要如"电量焦虑症"那样，患上"血量焦虑症"，很容易令玩家的热情退却，这无疑又是游戏设计上的考虑不当之处。

幸运的是，根据各大游戏平台的反馈，Team Cherry 还是成功地在难度与玩家的热情之间取得了良好的平衡，即便是未能 100% 收集的玩家也能从坏结局中得到满足；而从一个方面看，能够坚持到最后并打出全收集和完美结局的玩家，都有一颗强大而且安于被虐的心灵，无愧于"核心玩家"的名号，可以说是积极意义上的"斯德哥尔摩症候群"。这些玩家的存在，使得《空洞骑士》的四大要素得以完整协调，真正成为一款成功的游戏。



结语



▲目前《空洞骑士》已经确定会在10月推出一次大型免费更新，增添更多的游戏内容，值得各位老玩家期待。

总体而言，虽然《空洞骑士》尚有一些不足的地方，但 Team Cherry 在有限的人力物力资源下十分成功地创造了一个"疯狂而且令人兴奋、让玩家去探索和征服的世界"。

尽管《空洞骑士》从故事情节上已经是一个"完全体"，但在先前的版本中，笔者还是发现了一个通往地图之外的通道，通过无限跳跃的金手指可以到达一个空白的空间。Team Cherry 也承认将会有更多的地图和 BOSS 会在日后的更新版本中登场。

我们不妨期待一下，这棵来自南澳的樱桃在本作即将发售的 NS 版本中，还能给我们带来怎样疯狂的惊喜。

周游列闻

文：清国清城　编：余烬　美编：咕噜

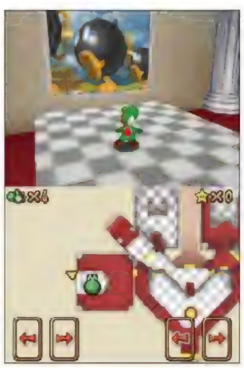
在任天堂工作是怎样的体验？

见证了任天堂从低谷走向辉煌顶点的内部人士，透露了这家百年老店的内情

Entersphere 创始人冈本元井，对于普通玩家来说不是一个熟悉的名字。这家公司开发过的游戏有 PSV 的《地狱军团》，同样是知名度很低的游戏。但是在 1999 到 2008 年，冈本元井曾参与开发了任天堂的多款名作，他先后在任天堂担任程序员、编剧和游戏策划，在宫本茂率领的情报开发本部制作了《皮克敏》、《超级马里奥 64 DS》、《Wii Play》、《Wii Fit》等大热卖的游戏。他是少数几个能参与新主机看家大作研发的开发人员之一，这些游戏的任务是充分发挥新主机的性能，通过触摸屏、动作感应、平衡板等输入设备创造出新类型的玩法。因此这些游戏对于整个业界有指引意义。

多年来，对于外界来说任天堂情报开发本部是一个非常神秘的地方，任天堂极少向媒体透露其内部情况。而冈本元井最近向媒体介绍了在任天堂情报开发本部工作的体验，以及马里奥创造者们的幕后故事。





任天堂的用人理念

"我在任天堂的经历是我的游戏策划生涯中的黄金时代，对于老上司宫本茂我充满敬意，对于我的同事们也是。"冈本元井说。在日本，包括任天堂在内的很多大公司都更乐意聘请刚毕业的大学生，而不是已经工作了几年的社招人员。这些公司并不需要有现成工作经验的人，他们更青睐充满潜力的毕业生。他们相信通过对这些新人进行合适的培训，将会发挥出巨大的能量。这是日本独有的企业文化与用人策略，也是日本上班族们都不大会跳槽的原因。所以任天堂从本质上来说仍然是一家传统的日本公司。

90 年代末，面临索尼 PS 的挤压，任天堂节节败退。为了对抗索尼，任天堂需要招募一大批杰出的毕业新生，需要他们在算法和物理方面有丰富的背景知识，这个需求一直延续至今。只要这些学生的数学和物理底子足够好，任天堂可以不需要他们懂编程。而冈本元井是当时应聘者中少有的数学与物理基础扎实又会 3D 编程的佼佼者。在大学时代，他已经在 AUN Entertainment 游戏公司兼职编程，而任天堂旗下的 Marigul 公司就是这家公司的投资方之一。另外，任天堂在招聘应届生时，一般不招游戏策划人员。大部分应届生是以程序或者美术的身份加入任天堂，工作几年之后再根据机会转职为策划，这样就能确保策划有程序或美术方面的背景。

凡是被安排到宫本茂情报开发本部的应届毕业生，都要首先接受 3D 编程方面的培训。有时候学会如何让马里奥 3D 模型动起来，就是培训的主要内容之一。之后冈本元井这一届应届生参加了 JSYSTEM 计划。其背景是任天堂情报开发本部的管理层认为他们可以建立一个通用的开发环境整合各种中间件、引擎和工具，成为情报开发本部所有游戏的统一开发环境，从而让游戏的开发时间更为可控。

当时其他中间件如 Renderware 开始在全球开发者中流行，但大多数日本游戏公司仍然选择自己开发引擎和工具。最后任天堂的 15 人参与开发了 JSYSTEM。在其开发将要完成之时，冈本元井开始研究新技术，比如"毛发渲染"——当时某策划看到了 Rare 的《星际火狐大冒险》中令人赞叹的皮毛效果后，就向内部技术团队提出"我们想要做到这个，你们能行吗？"

但是随着 NGC 在主机大战中失利，任天堂意识到继续在图像领域与微软和索尼竞争是不明智的，所以当 PS3 和 X360 迈入高清时代之时，任天堂决定另辟蹊径。而随着任天堂的转型，冈本元井也决定从图像工程师转职为游戏策划。由于 Wii 的技术架构与 NGC 较为相似，因此在开发《塞尔达传说 黄昏公主》的过程中可以继续使用 JSYSTEM。另一方面在 NDS 发售后 JSYSTEM 开发团队就转去为第一方和第三方同时开发游戏制作环境。

内部竞争

进入任天堂后，冈本元井的第一印象是：这是一家极其传统古老的日本公司。公司里有许多非常年长的老人，他们在任天堂推出第一台主机之前就在那里工作了。公司的作风也非常传统，所有人每天都要提交一份纸质的日常工作报告——那是在 1999 年，所有员工的办公桌上都已经配备了电脑。

还有一点比较有特色的地方是：即使是公司的软件开发人员，也要穿着像工厂的流水线工人一样的统一制服。虽然冈本元井早就听说任天堂是一家非常传统的公司，但没有想到会传统到这种程度。

几年后，老社长山内溥退位，岩田聪继位。岩田聪对当时任天堂存在的各种问题逐一进行分析处理。首先，他将情报开发本部的一部分挪到了另外一个叫做 SPD 的部门。这个队伍主要负责研发游戏开发环境，同时与国外的游戏公司进行协同工作。其次是进行了大胆的人事改革，促进了部门间乃至公司间的交流。在此之前，GBA 游戏开发部门的员工对于 NGC 的技术细节完全一无所知，反之亦然。

“与织田信长一样，山内溥希望他的手下能够互相竞争。任天堂曾经有三个硬件开发部门加上情报开发本部。这些部门都有自己的游戏开发团队，山内溥鼓励这些部门的负责人互相竞争。FC、GB 等成功的硬件都是这种内部竞争的结果，但是各个部门就像敌对的公司一样从来不会信息共享。

宫本茂的情报开发本部在任天堂有着特殊的地位。但是一旦有哪台主机没卖好，其开发部门就会责怪情报开发本部，认为原因在于他们没有开发出适合该主机的热门游戏。从 N64 开始，随着任天堂在硬件上的失利越来越多，宫本茂所承受的内部批判之声也越来越多。

岩田聪对任天堂的传统进行大胆改革之时，也在努力传承其优良传统。这一方面也是为了安抚任天堂的老臣子们。作为一家极其传统的日本公司，任天堂内部的许多老臣习惯了论资排辈，对于岩田聪这种空降兵非常抵触。不过好在岩田聪之前所在的 HAL 公司也是由任天堂控股，在游戏开发方面双方已经有多年的合作，在游戏开发领域，岩田聪在任天堂内部有许多支持者。最终岩田聪通过 NDS 和 Wii 的接连成功稳住了自己的地位，也证明了当年山内溥的眼光。

辉煌的顶点

在冈本元井的游戏策划生涯中，最宝贵的时光就是参与了 NDS 首批游戏的开发。当时他才刚刚转职为游戏策划，很幸运地进入了 NDS 游戏策划组，受命为双屏幕、触屏特性制作对应的游戏玩法。整个策划组的主要任务是开发出各种新鲜有趣的迷你游戏。

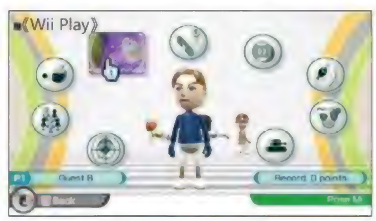
冈本元井首先是研究分析了 PC 上常见的“点击指引”类游戏，在这类冒险游戏中，玩家主要通过点击画面中的各种物体来解谜并推进故事的发展。所以在那段时间里，冈本元井玩了大量的 FLASH 游戏。在 NDS 上，冈本元井想到的是在画面中呈现更多可点击的物体，以及提高物体的复杂度，他发现如果画面中有很多看起来类似的物体，而且这些物体在同时移动，有利于提高玩家的辨识能力。他参与为 NDS 开发的 4 个迷你游戏都可归于此类。此外冈本元井还制作了几个非游戏类的小作品，比如在一个作品中，玩家可以将花瓣摘出来用于占卜。冈本元井相信，NDS 这种直观的触屏操作方式，能够吸引更多非玩家，因此需要根据更多样化的主流兴趣来制作对应主题的作品。

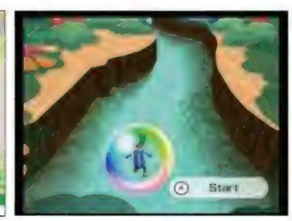
不过在这些作品的开发过程中，冈本元井一直更想做的是可以只用触控笔来操作的马里奥平台动作游戏。可惜他一直都得不到这样的机会。在那段时间，宫本茂经常深夜 11 点来到办公室，因为他经常要开各种会议，直到那时候才有空。然后他会对开发人员说 ：“现在是马里奥时间！”接着他们会开游戏策划会议，一直开到凌晨 2 点。开完会宫本茂就回家了，留下一句话 ：“你们都快点回家吧，为了大家的健康考虑。”但是一般大家都要再花两三个小时把游戏策划文档写好，还要写好给美术和程序的指引说明。

那是冈本元井职业生涯中加班最疯狂的一段时间，但他总是以“游戏之神都这么拼，我们有什么理由放弃？”来告诫自己。“能够听到宫本茂当面给我们讲《马里奥 64》的设计理念实在太美好了，当时我就是因为那款游戏才想要当一名游戏策划。”

因为 NDS 迷你游戏合集的开发经验，冈本元井顺理成章地成为 Wii 各种迷你游戏合集的策划。《Wii Play》、《Wii Sports》、《Wii Fit》、《Wii Music》都是宫本茂“Wii 计划”的一部分。有一天，宫本茂聚集了情报开发本部的各制作人和导演，动员大家开发针对 Wii 遥控器手柄的迷你游戏。当时给他们留下来的开发周期只剩下七八个月。任天堂对这些游戏进行了规划分类 ：凡是需要玩家大幅度移动，游戏过程有运动效果的，归类为“体育”。而将遥控器手柄作为类似于体感鼠标的工具，进行一些精准操作的，被归类为《Wii Play》。《Wii Music》中的“Mii 音乐大师”，原本也是打算收录到《Wii Play》的一款迷你游戏，但是在 E3 展之后，情报开发本部的制作人认为应该再单独分一个“音乐”类型的迷你游戏合集。

早期为 Wii 开发的各种迷你游戏大多都被收录到合集中，但也有两款被放弃了。两款都是横版卷轴的游戏，一个叫《障碍赛》，曾在 E3 2006 展出。另外一款是飞行动作游戏，叫做《鸟》。这款游戏被放弃的原因是时间来不及。因为《Wii Play》团队的美术和系统程序是与《Wii Sports》公用的，后来在人力上排不开，只能将该游戏搁置。显然任天堂将《Wii Sports》放在了更高的优先级上。后来冈本元井将《障碍赛》的关卡设计回炉利用到《Wii Fit》的“平衡板泡泡”游戏中。他将原本是横版的赛道结构翻转了 90 度。因为团队很小，大原则是尽量不要浪费已经开发的内容。而《Bird》的内容后来被做到了 Wii U 的《任天堂乐园》中，变成了气球之旅的迷你游戏。





冈本元井参与开发的这些迷你游戏合集，累计销量达到数亿套，它们代表了任天堂最辉煌的时代。同时他们也代表了任天堂不断求新求变的理念。一家在企业文化上保持了日本传统的百年老店，却能在创新之路上引领全球游戏业——任天堂真是奇迹般的存在。对任天堂来说，无论世界如何改变，只要为玩家创造快乐的理念不变，就总有再次创造奇迹的机会。

侍组重聚 ：《侍魂》开发秘话

系列 25 周年将要到来之时，创作者们再聚一堂讲述幕后故事

1993 年，SNK 推出了《侍魂》，可谓开创了 2D 武器格斗类游戏的先河。在《街头霸王 II》一统天下的当时，同类格斗游戏充斥市场，而《侍魂》凭借其武器格斗的新概念，以及浓浓的和风，给人留下了深刻印象，成为一款异军突起的格斗名作。



如今“《侍魂》系列”几乎被遗忘，但谁也不能否认其在格斗历史上的地位。不过对于《侍魂》原作的开发团队“侍组”，业内却知之甚少。在 90 年代，开发了“《街头霸王》系列”的船水纪孝团队，以及开发了“《VR 战士》系列”的世嘉 AM2，在业界享受了明星般的待遇，而“侍组”由始至终一直默默无闻。即使是多年的《侍魂》铁杆粉丝，对于其开发团队也知之甚少，惟一经常

■足立靖



■福井智章



被提及的恐怕只有 SNK 的御用画师森气楼。

如今随着中国等新兴市场的崛起，SNK 重新焕发生机，也更愿意向媒体介绍其光辉历史。借此机会，当年的侍组原班人马接受了媒体的采访。足立靖是《侍魂》一代的策划、导演、制作人，并且一直负责该系列的开发工作，直到 SNK 与 Playmore 合并。另外两个重要创作者是场景设计师福井智章和作曲家山手安生。如今足立靖是一家外包开发商 Engines 的 CEO，他们虽然名气不大，但参与的名作众多，包括最近的《漫威英雄对 Capcom 3》。福井智章如今也是在 Engines 工作。

角色起源

“《侍魂》其实最初并不是一款格斗游戏，而是一款有各种怪物的动作游戏。随着概念的演化，很多怪物都被推翻了，不知火幻庵是其中的幸存者。”足立靖说。当时他在开发这款游戏的时候，就是以面向全球市场为目标，他最终认为，一款有忍者和武士的格斗游戏，使用个性鲜明的日本角色，对外国玩家来说会更新鲜更有吸引力。

当初《侍魂》的原案甚至不是格斗游戏，而是横版动作游戏，类似于《双截龙》。游戏中有不少怪物级角色可选，不知火幻庵只是其中之一。足立靖对于“剪刀手”的概念非常感兴趣，对蒂姆·波顿的经典电影《剪刀手爱德华》十分热爱，不知火幻庵的设定灵感就是来源于此。

足立靖想要表现武器格斗的恐惧感，要将刀剑对砍的力量与冲击力表现出来。所以在游戏中被霸王丸的重剑砍杀会大量掉血。当时 SNK 内部对于该设定有过激烈争论，认为掉血量太多了，SNK 的管理层也提出必须修改。但足立靖最后坚持了下来，他认为必须让玩家感受到剑的毁灭性力量，在战斗中更加小心翼翼。

“不过要是在如今的游戏业界，这恐怕是行不通喽。如今的游戏开发者做了游戏后，还有 QA 部门需要根据市场调研以及评测团队进行调整。现在做游戏不能那么任性了。”足立靖说。

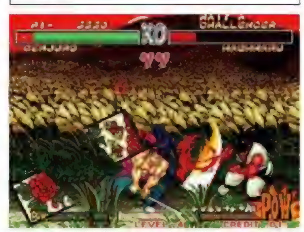
在当时的游戏业界，街机游戏的市场反馈是在街机厅直接采集的。在一些定点合作的街机厅，设置一些摄相头，将玩家游玩的过程录下来，然后拿回办公室，分析玩家对游戏中各种细节的反应。

足立靖的目标是开发出能吸引全球玩家的游戏，所以他让福井智章也设计一些能让欧美玩家感到熟悉的角色和舞台。比如法国剑士夏洛特，以及在法国皇宫中的舞台。而福井智章本人最喜欢的舞台是娜可露露的背景，场景中有许多动物，其中有一只猴子。娜可露露来自北海道，而实际上北海道是没有猴子的。当时福井智章并不知道这一点。游戏发售后，有玩家对此提出了疑问。当时福井智章只能瞎编了一个理由，说娜可露露太受动物们的欢迎了，所以连猴子都跑到北海道了……



■ “深受动物欢迎”的娜可露露。

对于加尔福特这个重要角色的来源，足立靖说：“我先是设计了服部半藏，接着在设计新角色的时候，考虑做一个类似的忍者角色。当时我老婆喜欢一本叫做《动物医生》的漫画，里面的主角有一只西伯利亚哈士奇，于是我就想到了加尔福特这么一个带犬的角色，心想可能会吸引一些女性玩家。所以加尔福特的灵感就是来自那本漫画。”



在游戏系统上，《侍魂》还开创了“怒气槽”的设定。这是由足立靖想出来的主意，不过其灵感来自开发团队的某次《街头霸王 II》内部比赛。足立靖与福井智章对局，结果屡战屡败，大怒之下，他突然沉默了一分钟，然后突然大喝一声“怒气槽”。他认为，在比赛过程中，节节败退的玩家会在沮丧中产生愤怒感，如果在这个时候，通过怒气槽这种设定，使其有反败为胜的机会，将会是一件多么爽快的事？

魂之音乐

风格独特的音乐也是《侍魂》令人难忘的原因之一。在当时 SNK 使用了自己的 NEO GEO 街机基板，虽然成本较高，但性能与对手相比有许多出众之处，PCM 音源就是其最大优势之一。因此 SNK 的游戏在音乐与音效方面具备了天然优势。

在《侍魂》的音效系统中，打击感相关的音效是最令人记忆深刻的。游戏中每个角色受击时都有 10 种不同的音效，能够表现不同的力度以及不同的武器击打效果，与同时期的游戏相比，其真实感高出一大截。而人物的音效也非常注重细节。当时的格斗游戏，人物音效无非是一些常见的痛苦呻吟或吼叫，而《侍魂》中加入了诸如沉重的喘息以及呼吸声。这些音效会在比赛过程中随机播放，营造出真实的氛围。

当时游戏的开发都是小作坊式，在音效制作方面，更不可能像今天一样动辄聘请好莱坞大腕。《侍魂》之前的很多配音工作，就是 SNK 的开发人员自己上，福井智章就曾给一些怪兽配音。但是开发《侍魂》时，为了

营造出真实感，SNK 首次聘请了正式的配音演员，在 SNK 的工作室里完成了录音工作。

在《侍魂》中还首次使用了大量的日式传统乐器。过去由于硬件的音源限制，要表现各种日式乐器的音色非常困难。而 NEO GEO 的 PCM 音源使得这一切成为可能，诸如三弦琴、古筝、太鼓等乐器，为本作创造了美妙的和风氛围。福井智章在这之前从未接受过正规的日式音乐培训，为了《侍魂》才从头学起。当时开发团队也没有想过这种音乐风格在海外是否会受欢迎，就想着将游戏的日式艺术风格做到最好。其结果是令人振奋的。

在"《侍魂》系列"中，福井智章本人最喜欢的音乐来自《侍魂 3》，具体来说是首斩破沙罗的背景音乐。"我认为这首音乐非常贴合角色本身的疯狂性格，与背景舞台的色调也很搭。"福井智章为《侍魂》写的第一首曲子是霸王丸和橘右京的背景音乐。这两人是原作的两个核心角色，分别代表了《侍魂》的"阴"与"阳"。为了突出两人的特殊性，福井智章给两人使用了相同的旋律，而霸王丸的版本加入了更具攻击性的三弦琴与鼓点，橘右京的版本则是显得更平静。音乐的变化表明了两人性格的反差。

另外一对采取类似处理方式的角色是服部半藏和加尔福特，一个是日本忍者，一个是外国忍者。服部半藏的音乐和风十足，而将其旋律稍加修改，加入摇滚风之后，就成为了加尔福特的背景乐。在音效方面，福井智章也使用了一些创意的手段。比如游戏中斗剑摩擦的声音，是使用办公室的水槽和各种金属物摩擦，一个个试出来的。而刀剑砍击入肉的声音，则是用砍卷心菜的声音模拟出来的。当时还请了声优模仿连续受击反馈的声音，结果做出来的都是各种呕吐声，以至于工作人员必须要在他身边放一个垃圾桶，以防他真的吐出来。

侍组重聚

以当时的游戏开发规模来说，侍组的团队规模并不小，最初就有 20 人的配置，之后更是增加到 50 人。SNK 也对"《侍魂》系列"进行了衍生发展，开发了《侍魂 RPG》，虽然这是一款正宗侍组作品，可惜水准令人失望，是一款让足立靖本人都羞于承认的作品。

《侍魂》发售后也出现了一些向其"致敬"的动漫作品，比如在其一年后播出的动画《兽兵卫忍风帖》，甚至在《浪客剑心》中也能看到《侍魂》的影子。用足立靖本人的说法是，这两部作品之间"互相影响"。至于《兽兵卫忍风帖》，侍组是其开发团队 Madhouse 的粉丝。所以这些作品之前都谈不上抄袭，只能说是在共同成长、共同影响。



谈到当时开发《侍魂》时的处境，足立靖说，90 年代初始游戏产业大爆发的时期，游戏的利润率极高。而且由于当时的游戏画面比较简单，不管开发商想做出怎样的游戏，成本都不会高到哪里去，所以在开发游戏时，管理层根本不考虑成本问题，SNK 甚至不太在意项目的截至时间。直到开发《侍魂 4》的时候才开始控制预算与进度。SNK 在 90 年底初期经典频出，可能也和这种自由的创作环境有关。

"后来他们就找了一些预算管理专家进来，开始严控财务预算了。在那之前，整个行业都没有预算的概念……"足立靖说，"在那之前，我把想到的所有创意都放到游戏里，不管要花 100 万还是 1 亿日元。但是随着预算和时间的限制，我只能有所选择，这对于游戏开发的创新方面有所阻碍。"

SNK 整个开发部门的大变化，另外一个重要原因是西山隆志的到来。作为《街头霸王》的创造者，来自 Capcom 的西山隆志声名在外，他带着自己的团队加入 SNK 后，对整个开发部门进行了大刀阔斧的改革。不过足立靖本人对西山隆志非常尊敬，他说行业内对他影响最大的有三个人，西山隆志就是其一。另外一个人是原 Capcom 游戏开发总负责人冈本吉起。最后一个是《任天堂全明星大乱斗》制作人樱井政博。

如今"《侍魂》系列"即将迎来 25 周年，而当年的侍组也有意重新集结在一起，并且在筹划着他们的下一个项目。而现在足立靖的 Engines 公司，包含多名来自《侍魂》、《拳皇》、《洛克人》等经典游戏的重要开发者。足立靖说，他们的新作将会结合动作、刀剑以及武术，世界观方面则是融合了佛教与神道教。足立靖希望能在 2018 年《侍魂》25 周年之时，能够有相应的纪念之作推出。

极限竞速 :XOne X 背后的推动者

作为微软第一方开发商的 Turn10，在 XOne X 的开发过程中发挥了重要作用

游戏开发者早已成为新主机开发过程中不可或缺的参与者，尤其是第一方的工作室，更是在主机研发初期就会参与。Turn10 作为"《极限竞速》系列"的开发团队，在新一代主机 XOne X 的开发过程中，扮演了十分重要的角色。

其实早在今年第一季度，Turn10 就对一些媒体内部演示了"ForzaTech"DEMO，用于预览 XOne X 的威力，并且在演示之前就先说好 :天蝎（XOne X）的实际画面效果会大大超越 DEMO。

"ForzaTech 很适合用来证明我们平台的一些特性，比如 Direct3D 12，也有助于让大家看到从未展示过的东西，比如天蝎（XOne X）的建模效果。"Turn10 的软件架构师 Chris Tector 说，"我们要确保硬件能够做到我们想要达到的效果，能够实现我们心目中的下一代《极限竞速》。"

微软的 Xbox 硬件团队通过对 XOne 游戏引擎的研究，将 PIX 优化工具进行了持续的改良，并将该数据用于设计新的处理器。而 Turn10 则是将游戏引擎进行了改造，将各种解析数据汇总后交给硬件组用于运行模拟器，在实际硬件尚未做出来之时就能大致看到效果。

"我们的 ForzaTech 提供了海量的数据，我们在不同解析度下进行了压力测试，从 720p 到 1080p 再到 4K。然后对引擎中的各个方面逐一进行了压力测试，包括各向异性过滤、多重采样、重度 LOD 等，将所有的瓶颈问题都进行了分析。"

从数据分析的情况来看，将画面提到到 4K 后，结果是相对稳定的。通过与硬件组的合作，Turn10 可以更早地发现游戏开发中可能会碰到的问题，而这些问题可以在硬件尚未完全定下来之前就得到解决。Xbox 核心平台部程序经理 Kevin Gammill 说 :"能够有 Turn10 以及 Chris 和他的团队参与进来，对我们平台组来说，其作用之重大怎么强调都不过分。他们还



能帮助我们更多地从消费者的角度来发现哪些是正确的事。”

Gammill 曾经建议微软所有第一方团队都参与到 XOne X 的硬件开发中，Turn10 在某些方面提供助力，343 又在另外一些方面带来了巨大的帮助，而 Rare 的贡献主要在光源系统等方面。

今年初，XOne X 的原型机终于送到了各个工作室，此前各种论证数据与推测总算能够看到实践结果。1 月中，Xbox Direct3D 团队的 Matt Lee 带着一些早期元器件来到 Turn 10 工作室，开始进行一些代码试运行。这个时候的原型机非常原始——其实就是在一个纸板箱里面放了一堆的元器件，主板、电线、芯片等等全都暴露在外，甚至连个冷却系统都没有，就在旁边放了个电脑主机箱用的大风扇，对着一堆元器件使劲吹。“当时的场面相当搞笑。因为风扇吹起来的时候就开始震动，然后慢慢地就歪了，风扇吹到了其他地方，接着整个系统就死机了。我们最后把这些东西用胶带固定住了，这就是我们的调试用火箭科技！不过这真是有趣，技术宅们的乐趣！”Tector 说。

当时这些硬件的拼装准备与调试总共花了两天的时间，Matt 等人在一个小黑屋里忙得团团转。两天后，他们终于可以在这台原型机上跑代码了，各种压力测试终于开始进行。Tector 的桌面上摆着两个显示器，左边运行着 PIX 解析软件，右边是在 55 寸 LG OLED B6 显示器上运行的美丽的 ForzaTech DEMO。

目前已经能在原型机上运行的这个 DEMO，实现了真正的 4K 原生解析度，各种美术素材都是为 4K 而做的，包括汽车、赛道等的贴图和建模。而且在运行时还只用到了 60% 的运算能力。XOne X 的内存带宽非常充裕，画面中显示的同屏汽车数量足够多。虽然只是个 DEMO，其中各种需要占用性能的要素都已经完备，包括全效运行的 AI、真实的物理系统等等。

这段演示达到了 60 帧，而 GPU 的最大负载仅达到 70%，大部分时候是百分 60 多。为了严格保证 4K 的解析度以及 60 帧，开发团队预留了大量的性能空间。根据推算，如果用 XOne 运行相同场景，将解析度调低到 1080p 的情况下，大约占用 84-90% 的主机性能。

过去主机的更新换代总是意味着技术的完全变化，新一代主机的技术架构与上一代完全不同，导致开发者们不得不重新学习新技术，而过去成熟的配套工具也无法再用，这给游戏开发商们带来了很高的适应成本。而 XOne X 的技术架构与 XOne 是相似的，过去所使用的开发工具仍然可以通用。所以开发者们不用像过去那样，在新主机的初期阶段痛苦地摸索如何进行优化，如何将主机的性能挤出来。在这部新主机到来时，他们就可以用已经熟练掌握的技术，将多出来的性能充分利用。

由于在目前的 DEMO 中，CPU 与 GPU 性能还有大量的剩余，在《极限竞速》的正式新作中，势必会将主机性能进一步挖掘，画面上还有许多可以改进之处。XOne X 的真正性能非常值得期待。

Turn10 将《极限竞速 6》在 PC 上的运行画质进行对比，在发烧级配置的电脑上，将解析度设置为 4K，所有特效调到最高，这样的画面设置放在 XOne X 上运行，大约使用了 88% 的硬件性能。在 PC 上使用 GTX1070 级的显卡 将 ForzaTech 调到 4K 解析度 在下雨天气时会出现明显的掉帧，而在 XOne X 上绝对不会出现。

XOne X 被称为史上最强主机，这是微软扭转局势的关键。在 PS4 与 NS 的夹击下，微软的主机事业岌岌可危。而 XOne X 将为玩家带来主机上最强的视觉享受，能够呈现当今业界可达成的最强画面。在这个研发项目中发挥了重大作用的 Turn10，希望也能为我们带来史上最强的赛车游戏。



▲这就是《极限竞速》新作在 4K 分辨率 60 帧下能够达到的画面效果。

俄勒冈之路 :教育游戏鼻祖

这家公司不仅开创了教育游戏的先河，更是计算机教育的开创者

如今教育与技术早已密不可分，以教育为目的开发的游戏也屡见不鲜，全球最畅销的游戏《我的世界》，早已深入渗透到教育界。而在几十年前，当计算机从实验室开始走向千家万户，明尼苏达的一家公司开始想办法将技术带进教室。在他们的努力下，明尼苏达计算机教育协会（MECC）使用一款教育游戏，教育了整整一代学生，并留下了宝贵的遗产。这款游戏就是《俄勒冈之路》（The Oregon Trail）。

来自明尼苏达

60 年代到 70 年代之间，个人电脑尚未到来之前，普通人几乎没有机会接触计算机技术。于是出现了一种限时分享系统，一些机构或者个人可以通过电话电报系统远程连接到计算机，通过这种技术能够让更多人接触到计算机技术。这也让一些机构看到了新的商业机会，很多人都将扩张的方向瞄准了学校。“这种想法开始在明尼苏达州议会出现，”前 MECC 雇员、《俄勒冈之路》联合制作人 Don Rawitsch 说。“经过几年的策划，州政府准备成立自己的公共机构，帮助一些学校举办计算机活动，所以他们就成立了 MECC 这样一个公共组织。”

MECC 最初成立于 1973 年，当时的主要目的是帮助明尼苏达各学校使用的限时分享计算机系统制作软件。由于当时是州政府出钱，所以并不考虑盈利性以及有多受欢迎。他们的首要目标是教育。

MECC 的大部分软件是小团队开发的，主要由内容策划、美术与程序组成。“所有的策划都必须是教育界人士。”当时的一位公司负责人 Wayne Studer 说，“我们都当过老师……有教学经验是非常重要的。”当时设计的这些软件都被当成教育工具，而不是游戏。

这种新鲜事物的出现，让很多学生都感到新奇，虽然这些软件的娱乐性确实很弱。“最初所有人做的仅仅是编程说明之类的东西，或者非常简单的互动操作。”MECC 前 CEO Ken Brumbaugh 说，“模拟类或者游戏类的没有多少。”但是渐渐的 MECC 的大型计算机室里出现了越来越丰富的程序，包括一个传奇般的历史模拟游戏。

《俄勒冈之路》是 1974 年出现在 MECC 计算机室里的，经过多年的更新，成为了该机构标志性的重要作品。"我认为《俄勒冈之路》的重要之





处在于，它让学生们有参与到故事中的感觉，这是非常有激励作用的。”

然后明尼苏达之外的学生们也开始能玩到《俄勒冈之路》，以及MECC开发的其他游戏，但在这之前，发生了计算机史上的一件大事。

苹果拯救者

随着电脑从大型计算机发展成家庭用的电脑，更小、更便宜的机型陆续推出，MECC多种多样的软件拥有了更多的受众。70年代末，计算机行业的人们看到了新世代的到来，MECC就是其中极具远见的一群人。

“当时我们很明显地感觉到一个革命性的产品正在到来，我们必须做好准备。”Rawitsch说，“那些电脑一台只要1000美元，对那些学校会非常有吸引力，也是服务于更多学生的非常经济的方式。”

当时Radio Shack、Commodore、苹果等都开始生产自己的个人电脑，为了避免完全不同规格的电脑让学生们感到困惑，MECC决定只采购同一种电脑，这样软件开发起来也更容易。

于是MECC的Ken Brumbaugh等人来到州政府的采购办，与采购主管商量采购哪种电脑。就在这时，他们接到了一家经销商的电脑。这家公司叫Team Electronics，当时主要销售苹果电脑。Brumbaugh对他们说，我们马上就要结束了，你如果能在17分钟内赶到就还有机会。结果对方果然大汗淋漓、气喘吁吁地准时赶到了。后来这个销售员说：“我把车直接停到了大楼前，把招标牌往前台一扔，剩下的时间就只有73秒了。如果当时我没有赶到的话，今天的教育界里就没有苹果什么事儿了。”

就这样，苹果赢得了MECC的大单。这成为苹果在80年代进入美国教育界各个角落的开始。“MECC对于苹果在个人电脑市场上的立足起到了重要作用，尤其是在教育领域。”Studer说，“MECC和苹果多年来形成了很强的联盟，我们对于在苹果初期成功中扮演的角色感到非常自豪。”

MECC率先引入了教育软件与游戏之后，明尼苏达之外的其他州也纷纷效仿，各州的学生们对此都很羡慕。于是MECC开始做授权生意，将他们开发的软件提供给其他学校，这些学校可以通过缴纳年费的方式获得这些程序与游戏。

“我们一开始做软件授权，全国各地的学校都想参与。”Brumbaugh说，“当时有一份研究说我们占据了46%的市场份额，但是我们的收入只占5%。所以，这种授权的方式真的很划算——可能是太划算了。”

尽管授权的价格公道，但是毕竟客户数量多，赚下来的钱也非常可观。“我们的职责是服务于教育。”Brumbaugh说，“只是碰巧赚到了钱……有5000多个校区向我们付钱，我都说了不要州政府的钱，却仍然有州立学校找上来。”充沛的软件销售收入意味着MECC完全可以自给自足，明尼苏达州在1984年停止了资金扶持，于是MECC变成了独立身份，接着成为了州政府的下属企业，现在正式命名为明尼苏达教育计算公司。

MECC并没有改变自己的方向，制作寓教于乐的软件仍然是他们的主业。“我们做的东西，某种意义上可以说是游戏。”Studer说，“不过游戏部分就像药片外面的一层糖衣，是为了把药吞下去而做的。游戏是用来激励学习的。”

随着MECC的影响力扩大到全球，其提供的软件种类也更丰富了。经典之作如《俄勒冈之路》、《数花》、《欧戴尔湖》等接连推出。为了更好地满足年费客户们的需要，MECC的软件开发者们每个星期都要开会研究新创意，这些创意的落地与执行速度很快。

另一方面，计算机市场正在快速向家庭转移。教育软件的创新力却在逐渐消退。MECC的软件曾是学生们接触游戏的惟一渠道，但是随着PC的普及，真正的消费者向游戏越来越多，孩子们有了更多的选择。传统的学校会费模式开始不足以支撑MECC的运作。他们需要将软件直接卖到消费者手里。

1991年，明尼苏达州政府以525万美元将MECC卖给了一家风险投资公司。这意味着MECC本质性的变化，虽然制作教育软件的目标不变，但现在他们更为优先的是盈利。

新时代

MECC的业务线变成了两条，一条是面向学校，一条是面向消费者。学校仍然是主要客户，但是优先级在逐渐降低。过去只跟学校打交道的MECC，需要有更敏锐的市场嗅觉，需要关注竞争对手的动向，需要有市场调研。公司的管理层给了开发团队非常大的自由，对于他们做的内容基本不管。



■《亚马逊之路》

90年代前半段，MECC开发的软件仍然很受欢迎，他们的主要平台开始从Apple Ⅱ转移到Mac，以及MS-DOS和Windows。《俄勒冈之路》的衍生作品《亚马逊之路》和《育空之路》都获得了不错的反响。《坤达瑞博士的神秘岛》也是一部令人印象深刻的作品，对于数学与逻辑解谜有很好的设计。

1995年MECC迎来了最大的成功——《俄勒冈之路2》成为他们有史以来第一款销量过百万的作品，首周就有数百万美元进账。该作的总策划Studer说：“它就像印钞机一样——简直卖疯了。它超出了我们的期望，我们简直无法满足巨大的需求量。”

但是，就在同一年，MECC被Softkey公司收购——而这成为它盛极而衰的开始。

作为一家曾经主宰教育软件市场的公司，MECC从未成为一个家喻户晓的公司，他的成长是一步一个脚印，他的衰亡也是一个缓慢的过程。

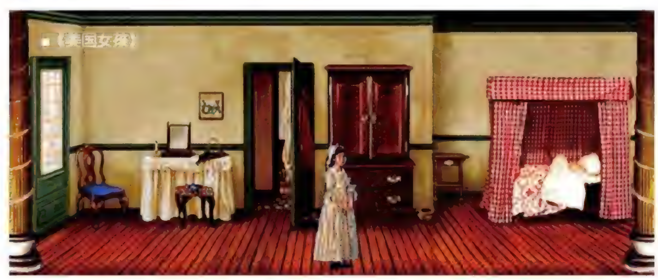
在收购了MECC之后，Softkey还收购了其他教育软件公司。1996年，他们收购了The Learning Company，之后在1998年整个公司更名为The Learning Co. 此外他们还收购了Broderbund。

“环境完全改变了，人们开始感到有些不安。我们都看到了变化的到来，看到了其他教育公司的合并与收购。”Zwettler说。

“文化方面也发生了大变化，”Daniels说。“在那里工作变得很压抑。”公司经历了几轮的裁员，大家对未来充满不确定性。随着人员的减少，公司的产出也减少到仅有的几个比较安全的游戏。

1998年，美泰玩具公司同意收购The Learning Co.，这被认为是商业史上最为灾难性的并购案之一。“SoftKey在90年代末准备将我们卖掉的时候，我们几乎不再开发新东西了。”Daniels说，“我们只是对《俄勒冈之路》进行更新，还有《美国女孩》。”

即便这样，公司还是难以为继，MECC的明尼苏达办公室在1999年关闭了。


■《美国女孩》

最后的遗产

“把娱乐放到学习里面去——对于现在的孩子来说已经不管用了。他们能玩的东西太多。教室对他们来说已经够无聊的了。”Brubaugh说。

如今谈起MECC，曾在那里工作的员工们记住的不是最后那段黑暗的时光，而是他们曾经在未知领域的激情探索。“我想团队的激情与投入才是能做出真正好作品的原因。”Zwettler说，“我们给用户留下了回忆，我们做出了一些好产品，而且产生了影响力……能够成为MECC的一份子让我骄傲，我很乐意谈论他。”

“就算是让我倒贴钱我都乐意在那里工作。”Rawitsch说，“24岁那年，我与之共事过的人们是最棒的，我再也没有遇到过更好的团队。”

“我希望人们记住的是，MECC是一群理想主义者的创新尝试。”Studer说，“我们做出了对学生以及学习来说很重要的事。MECC创造了一个新产业，是计算机教育事业真正的奠基者。”

中村雅哉

日本游戏产业领袖的传奇人生

文：不快乐王子　编：宇宙人　美编：Juxi





中村雅哉，一个熟悉而又陌生的名字，他的存在也许不如铁腕的山内溥，仗义疏财的大川功，也未必能与那些以名作而著称的游戏制作人经常站在舞台中央。但就如故事里的BOSS那样，游戏业界许多重大事件和变故的背后，都有其搅动风云的身影。

在我所写过的“游戏人”中，中村雅哉是担任大型协会最高领导职务最多的一位，在日本游戏业界可谓影响力巨大；而作为南梦宫的创始人和长期领导者，人们常常谈及南梦宫的成功，其实更是中村雅哉的成功。在其绝对掌控南梦宫的五十年间，他一手促成了日本街机业的辉煌年代，在他进军家用游戏产业后，又分别协助任天堂和索尼成为一个游戏世代的霸主。最后又是他的离开，令南梦宫再次重新走上正轨和辉煌。

这段传奇的故事，值得我们一再回味。

从中村到南梦宫

1925年，平安夜，经历了关东大地震的京滨工业区还未完全恢复，东京都政府一度宣布戒严并禁止进入东京地区，以防止瘟疫散播。天灾之后是人祸，革命党人和侨居日本的中国人、朝鲜人遭到屠杀，日本政府制造的白色恐怖令平安夜失去了平安的味道。就在这一天，东京神田区开设的枪炮店中村家迎来了新的生命，在这个即将彻底走上军国主义道路的国度，这一点新生的意义变得微不足道。这个新生儿，便是中村雅哉。纵观其一生，虽然并未直接参与到侵略战争中，但他的职场商旅从来不缺乏背叛与抗争。

1948年，中村雅哉从横滨工业专门学校（现横浜国立大学）造船科毕业，在学校已经拥有远大抱负并且常常夸夸其谈的他终于感受到了现实的残酷，辗转了三井物产等多家企业之后，终于凑到30万日元的启动资金，准备自立门户大展拳脚。

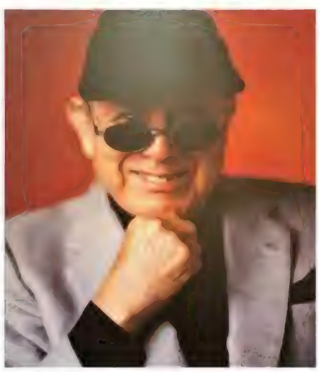
1955年，日本的制造业乃至社会经过十年的休整，终于从二战的失利中开始逐步恢复元气，中村雅哉看准这一时机，在东京池上地区成立了“中村制作所（NAkamura Manufacturing COmpany）”，主营游艺机动游戏。开业的时候没人道贺，初期员工也只有六个，但这无损中村雅哉的雄心。他所领导生产并投放的第一个产品，便是在老牌百货业巨头“松坂屋”的横滨分店



■中村制作所最早的产品，就是这些两台电动木马。







顶楼架设两台电动木马。这并不是一件唾手可得的生意，中村雅哉在偶然机会下看到该商店空荡荡的顶楼，便自告奋勇地找到业务部，表示愿意免费投放机器并自行管理，最终求得了这项业务。

身为枪炮店少东的中村雅哉选择自立门户并如此低声下气的主要原因，除了看重日本工业制造业的发展前景外，和当时社会环境也有着密切联系：

第二次世界大战之后，日本根据《波茨坦公告》的要求，所有军队被强制解除武装，起初这只是针对军队，然而大量武器通过各种渠道流入市面，受到战败重创的日本陷入一片乱局，大量的黑社会组织和暴力团伙公然持枪进行犯罪并且敢于和政府武装力量对抗，大量的暴力事件令社会人心惶惶。为了恢复法治和遏制犯罪，日本开始大力打击枪支犯罪，更在 1958 年实行了严格的《铳砲刀剑类所持等取缔法》，枪支的进口、生产和销售等渠道都被严厉打压和控制，即便是警察也受到严厉约束，更遑论民间制售枪支。

中村家族的枪炮生意深受重创，可以说是“家道中落”。但在中村雅哉的领导下，中村家不仅没有走向尽头，反而在其他领域绽放出不一样的烟火。中村制作所制作的木马设备大受欢迎，不仅大排长龙，甚至连记者都来报道这一盛况。其后，中村制作所的其他游艺产品出现在松坂屋百货的顶楼，而中村雅哉的成功之路也由此展开。很快，中村制作所得到了投资，改组成为“株式会社”（有限公司）开始稳扎稳打地经营。虽然实行股份制，但中村雅哉一直是大股东，牢牢把控着前进的方向。

中村雅哉继续开展进占大型百货店顶楼的策略，1963 年，他在东京日本桥三越百货总店屋顶天台上开始“碰碰车”业务，再次引爆了儿童消费市场，也再次印证了他那“父母对孩子是决不会吝啬的！”的言论。三越百货于是委托中村雅哉为其集团旗下其他的百货公司也安设类似的机动游戏。千万不可小觑这样的订单，日本历史最悠久、最顶级的高档百货之一的三越百货，其大小分店遍布日本，这桩生意令中村雅哉赚到了一笔不算多但是非常可观的资金，更重要的是这次成功坚定了这位枪炮店少东在机动游戏事业上走下去的决心。十数年间，中村制作所凭借着优良的出品获得了不错的效益和名声，从最初的六个人小作坊发展到一百多人的企业，甚至在取得了迪士尼卡通人物形象授权后更上一层楼。中村雅哉也从中获得了一展拳脚的资金以及良好的行销渠道。

时间来到了 1970 年，中村雅哉敏锐地嗅到了新的商机，他和下属们就制造出一台投币式机械模拟驾驶游戏设备，名为《Racer》。这种固定的机台上，有不少可以宣传展示游戏和自家企业的空间。不过“中村制作所”这个名字多少有点日本传统小作坊的味道，不利于厂商的进一步推广。中村雅哉于是将公司名字英文化后，将“NAkamura Manufacturing COmpany”的缩写成我们熟知的“Namco”，开始了新的征程。

但这并非是中村进军电子游戏的起点。当时整个电子游戏产业也不过是在北美悄悄萌芽，雅达利只是造出了第一台街机，可以说是尚在襁褓之中，而家用游戏机更是尚未正式面世，但是中村雅哉已经做好准备，只等机遇到来。真正令中村雅哉踏足电子游戏领域是在 1974 年，这一年他买下了雅达利日本分公司，并取得了雅达利游戏在日本的发行权。共花费 50 万美元，这个价格是另一位竞争对手、也是后来的老冤家世嘉出价的 10 倍。中村雅哉还必须在两年内帮雅达利日本分公司偿还大笔的债务，这一举动大大影响了中村制作所的业绩，遭到许多股东的不解和责难。作为大股东的中村雅哉力排众议，最终促成了交易。

“当中村雅哉为雅达利日本分公司付出如此庞大数额的金钱时，每个人都以为他疯了，但这其实是一个非常明智的投资。”

说出这番话的，是帮助中村雅哉和南梦宫在游戏业腾飞的第一位重臣——中岛秀（Hide Nakajima ,音译）,他曾经是日本美术纸公司的中层，被雅达利高薪挖角到雅达利日本分部担任总经理，但他做梦都没想到自己的高管之旅将会如此曲折。和雅达利在北美市场的顺风顺水相比，雅达利日本的步伐显得步履维艰，中岛秀四出寻找可以共同合作推广的厂商，而最后他遇到了中村雅哉和南梦宫，许诺部分盈利来换取中村雅哉在零售渠



▲“中村制作所”正式改名成“Namco”的广告。

道的帮助。中村雅哉凭借多年来积累的人脉，让雅达利的街机游戏得以进入许多游戏厅，并且获得了不错的反响。

然而，雅达利日本分部的财政依旧毫无起色，来自美国总部的压力让中岛秀焦头烂额，他怎么也想不明白逐渐踏上正轨的公司怎么无法拿到财务上的改善。直到他发现自己的员工竟然监守自盗，终于真相大白。中岛秀将这样的结果上报到雅达利总部，希望能够得到对方的谅解，继续支持日本分公司，但是布什内尔显然对远东市场的疲软感到厌倦，而且当时雅达利还要筹措资金开发次世代主机“雅达利 2600”，为了筹措资金连总公司都准备出售给华纳，负债累累的日本分部更不在未来计划之内，因此才有了之前中村雅哉豪购的一幕。

尽管拿下了雅达利日本分部，但这远不能满足中村雅哉的野望，他希望有朝一日将雅达利这个爆发式成长的游戏业巨头收入囊中。不过在当时他已经得到了很大的好处，取得了雅达利游戏机的发行权后，不少雅达利的街机进入了中村制作所的工场，就像是一部密钥，为中村雅哉和他的部下们打开了新世界的大门。



▲中村雅哉（左）与雅达利总裁 James J. Morgan。

名垂青史的神作

一个游戏的传奇，自然需要以游戏作品来为自己正名。

1976 年，雅达利授权中村制作所开发赛车游戏《杆位（Pole Position）》，这是南梦宫由机械式游戏过渡到电子游戏前的最后一作，赛道都被预先绘制在圆环形的胶片上，而赛车则是以静态半透明胶片形式放在屏幕前后，通过光影投射和机械控制组成游戏画面，甚至在发生碰撞的时候会有爆炸的画面弹出。这是从最初的《Racer》发展至此，中村制作所对于机械式模拟驾驶游戏的最高杰作。在此之后，中村制作所正式以其英文缩略名称“Namco”的汉化音更名“南梦宫”，正式开始进军电子游戏业。中村雅哉他大量雇佣年轻工程师，摩拳擦掌想要大干一番。在那段走向新征途的日子里，他摇身一变，从商人化身成标准的玩家，积极参与游戏的研发和体验。



◀《Pole Position》的机台。

“不像其他企业家一心只想着利润，每一个开发的游戏他都亲身上阵体验游戏的乐趣，确保这是玩家喜欢的游戏。”升任南梦宫副总裁的中岛秀如是说。

除了亲身测试，一向身居幕后中村雅哉后来甚至在游戏中出演角色：在开发“职业棒球”系列的时候，他在两作中分别作为“强棒”打者以及总教练的形式登场，而在《独眼龙政宗》中，他又以特殊角色登场，在他的加持下，伊达军下一回合作战将处于无敌状态。

中村雅哉的务实令其领导的新人都能爆发出巨大的创意，而南梦宫最初赖以成名的几部作品中，都有中村雅哉的身影直接参与其中。当然，这些游戏每个的开发故事都能够独立成一篇文章，所以笔者只能从中选取中村雅哉决定性的一笔来书写。

对于新人的运用，中村雅哉从来都是不拘一格，网上有流传着许多关于南梦宫招聘时脑洞大开的有趣段子，虽然真实性存疑，但是在南梦宫在电子游戏业界狂飙的日子里，确实有不少优秀的人才横空出世。

第一个投身到南梦宫的重要创作人名为岩谷彻，这个因为南梦宫大力发展街机事业的过程“扩招”加入的大学毕业生，马上就担起大任，为南梦宫的第一部内部研发的街机作品《Gee Bee》担任主要设计员。这款从乔布斯《打砖块》延伸而来的“双层打砖块”游戏在今天看来相对简陋，但是在当年还是有不错的反响，岩谷彻在一年内相继开发了《Bomb Bee》和《Cutie Q》两款续作，积累了很好的经验，最终借助“吃豆人（P-Man）”一飞冲天。

1979 年 4 月，岩谷彻带领一个 9 人团队开始研发《吃豆人》，他从缺了一角的汉字“口”中获得灵感，后来被以讹传讹地从吃了一块的披萨中获得灵感，负责程序的舟木茂雄和负责声响音效的甲斐敏夫成为岩谷彻最佳的助手。他们打造了可爱的卡通人物不断在迷宫中吃掉豆子的游戏，小鬼们随时会构成威胁，将吃豆人逼进绝路，但只要吃豆人吃到“药丸”，形式又会发生 180 度的转变。游戏兼具了轻松和难度，刺激和逗趣，初学者极易上手，但要通过传说中的 255 关只有少数人能够做到。

岩谷彻最早为游戏取名为 Pakkuman，源于“パクパク食べる”的发音 paku-paku taberu，paku-paku 是嘴巴一张一合的动作的拟声词，以此纪念他从“吃”中悟到的游戏理念。不过中村雅哉在试玩了游戏之后，认为这不够通俗易懂，应该缩略成“PAC”这类容易上口的词，就这样，《吃豆人（PAC-MAN）》诞生了。

在《吃豆人》出现之前，游戏都是以像素点发射游戏为主（包括球类和射击游戏），《吃豆人》开创了一个新的游戏类型，在中村雅哉的运营下，已然稳坐日本街机游戏市场第一的《吃豆人》登陆北美市场，一举压过了雅达利所有的街机游戏，成为北美市场首屈一指的王者，光是下列几个数字就足见当时的盛况：全盛时期，全美有 3000 万人在同时玩《吃豆人》游戏；到 1990 年，《吃豆人》街机游戏创造了 35 亿美元的收入；时至 2016

年，这个数字更是翻了一倍多，到达 76.8 亿美元，顺理成章地成为了有史以来最成功的街机游戏作品。随后一系列的续作和周边产品更是为南梦宫带来了利益和文化的丰收。

“我从来没有想象到《吃豆人》能够获得如此巨大的成功。”中村雅哉后来在谈及《吃豆人》的成功时套用了棒球的术语，“我知道它不会仅仅是一个‘一垒安打’，我只是觉得它会成为‘二垒安打’，但没想到它最终变成了一个‘本垒打’。”

除了收益颇丰，“吃豆人”甚至成为了 80 年代流行文化的一个重要符号，一系列的周边产品大热，人们将生活中许多事物换上了“吃豆人”的头像或是经典的迷宫地图；“吃豆人”还成为首个登上了《时代》杂志封面的游戏人物，还被纽约现代艺术博物馆和华盛顿史密森学会博物馆珍藏；



■岩谷彻与吃豆人。



▲远藤雅伸与当年《铁板阵》的机台。



◀《铁板阵》

各种杂志评选的奖项不计其数，2010 年更是入选国际经典游戏殿堂；2015 年的电影《像素大战》还专门制作了“吃豆人”和“岩谷彻”的情节，向这款经典巨作致敬。当然，作为游戏的创造者岩谷彻和推广者中村雅哉均获得“吃豆人之父”的称号，被历史铭记。

在《吃豆人》研发的同时，大东推出了《太空侵略者》，开启了一种新的射击游戏类型，成为了游戏厅的新宠。

南梦宫的程序员，泽野和则和田城幸一吸收了这款游戏的精髓，并且加以改良，成就了另一款神作《小蜜蜂》。中村雅哉挥舞的支票本从中起到了很大的作用，工程师们得以大力研发高性能的机板，使《小蜜蜂》成为了游戏史上第一个使用 RGB 调色板的街机游戏。相比起黑白主色的《太空侵略者》，《小蜜蜂》的彩色画面和流畅的战斗令大量玩家为之倾倒，成为南梦宫又一经典之作。

由于《吃豆人》和《小蜜蜂》的成功，中村雅哉获选为日本电子游戏工业协会会长和日本娱乐机械制造商协会会长，其在业内的名声，甚至超过了当时的任天堂的总裁山内溥。

到了 1982 年，南梦宫又在一次机缘巧合之下诞生了新的经典之作——《铁板阵》。中村雅哉原计划采用了《小蜜蜂》相同的机板，开发一部相类似的作品。然而主要的程序员在开发进行到一大半的时候因为个人原因而临时辞职，这让开发顿时陷入困境。就在此时，一个年轻人来到了中村的面前，十分自信地说：“我觉得自己能够胜任这份工作。”

中村雅哉静静地审视了面前这个名叫远藤雅伸的实习生，并没有流露出轻视的神情，在这个年轻人身上，中村雅哉看到了自己年轻时的身影。就如中村雅哉对还是新人时期的岩谷彻就敢委以重任一样，远藤雅伸获得了证明自己的机会。这个野心勃勃的年轻人放弃了原计划的大部分进度，几近推倒重建一般构设新的游戏框架。在大部分人的冷眼中深入开发直板卷轴机能，带来了画面的革命突破，流畅的战斗画面，大量出现的敌人和各式各样充沛的弹幕在当时看来已经是机能的极限；中村雅哉请来了日本知名电子乐团的细野晴臣为游戏编曲，与多种情景下的剧烈的战斗相得益彰。

远藤雅伸还为游戏附上了一个极其科幻的故事设定——这是人类和远古文明生物电脑 GAMP 之间保卫自己母星战斗，战斗中多达 26 种的敌人和 BOSS 都是由 GAMP 衍生的部队。事实上，远藤雅伸并没有将《铁板阵》当成一部简单的射击游戏，在游戏完成后还为游戏撰写了许多周边世界观和背景设定，深挖这个 IP 的价值，甚至还编出了一套简单的“XEVI 语”。由其赋予设定大大增加了游戏的趣味性和研究深度，无数玩家乐此不疲地围在机台前，前赴后继地挑战高分。“《铁板阵》一千万分”也成为了当时游戏玩家以及媒体口中的热话，后来在许多日本的影视作品中提及童年回忆的时候，《铁板阵》总是会被不厌其烦地提起。有了《铁板阵》的加持，南梦宫终于告别了那座简陋的厂房，中村雅哉在大田区选址兴建了宏伟的办公楼“南梦宫未来研究所”，由于这比款项大部分来源于《铁板阵》，其外形也和游戏中的 BOSS 有些相像，因此业内人士都喜欢称之为“铁板阵大楼”。

《吃豆人》、《小蜜蜂》和《铁板阵》的成功固然应为几位制作人记下大功，而作为在幕后引导着这一切发生的商人，中村雅哉的知人善任和冒险精神，是确保南梦宫成功的基础。

这种精神也感染了身边的人，远藤雅伸首当其冲。上世纪 80 年代，日本的游戏资讯业发展迅速，中村雅哉也会翻阅当时的游戏杂志了解业界的动向。这一天 眉头紧锁地看着手中这本名叫《Game Freak》的业余杂志，上面详细地登载了名为田尻智的作者对南梦宫得意之作《铁板阵》详细的攻略技巧，“铁板阵 1000 万点的解法”极具震撼力，甚至连对远藤雅伸的游戏世界观构设都能自圆其说。

中村雅哉惟一能够得到的合理解释便是有人故意泄密。他叫来了远藤雅伸，不带问罪的意思向其告知杂志的事情。远藤雅伸也是一头雾水，但他坚称自己没有透露任何的信息。中村雅哉于是召开了记者会并且登报，指责《Game Freak》捏造事实，由于南梦宫风头正盛，大多数人都倾向相信南梦宫的官方说辞，一时间田尻智被万众唾骂，不得不躲避风头。

后来远藤雅伸亲自秘密拜访了田尻智，得知这确实是田尻智真实的经验所得之后深感佩服，并且于其结交成好友，而在远藤雅伸的穿针引线下，田尻智结识了横井军平，这才有了后来的《口袋妖怪》助力任天堂 GB 的故事发生。

而就在田尻智和任天堂打得火热的时候，中村雅哉领导南梦宫和任天堂之间已然经历过冰火两重天。

分分合合

经过数年时间的发展，南梦宫已然成为了日本街机行业乃至整个游戏产业最为成功的企业。1978 年，中村雅哉任命副总裁中岛秀到北美开拓南梦宫的北美分部。中岛秀将南梦宫美国分公司的选址定在加州的桑尼维尔，和雅达利总部只有咫尺之遥。在雅达利 2600 大行其道的 70 年代末，他们是距离最近的观众。雅达利取代了 Midway 成为了中村雅哉在街机业务上的主要合作伙伴，作为雅达利盟友的南梦宫也在街机业务上风生水起。

然而，两家公司在街机业务上的重叠令其互相成为了潜在的对手。这样间隙暗生的日子并没有过去多久，1983 年北美游戏市场的崩盘如同海啸一般向雅达利迎面袭来。审时度势的中村雅哉马上找到了新的盟友——任天堂。其时任天堂研发出次世代主机 FC，拥有良好的游戏性和低廉的价格，令中村雅哉青睐有加。

南梦宫第一个宣布支持和开发 FC 游戏的第三方游戏厂商，与 HUDSON、科乐美、JALECO、大东和卡普空成为 FC 初期的六大元老。众所周知，任天堂严苛的卡带制度虽然有力地调节了市场上游戏的数量，保证了游戏的品质和“和谐”，但也令第三方厂商叫苦不迭：第三方游戏商每年只能开发 3-5 款作品；所有的卡带 ROM 必须由任天堂提供和生产，其他厂商不得擅自使用其他卡带烧录游戏和发售游戏；而第三方厂商每烧录一份卡带，都必须向任天堂支付 2000 日元的权利金，这份金额并不会因为卡带的销量而变化，而在早期，更包含了每一个 FC/NES 游戏都必须由任天堂独占两年的条款。不过任天堂对于六大元老还是相对手下留情，不仅卡带优先供应，卡带权利金也“仅仅”为 500 日元，而作为第一个加盟任天堂的第三方厂商的南梦宫，更是拥有自行制作游戏卡带的权利，可算是“王恩浩荡”。

中村雅哉专门开设了家用机部门，先后在 FC 上发行了超过 50 款游戏，游戏类型丰富多样，应对不同玩家的口味。除了之前一系列街机上创下了极佳口碑的作品及其系列续作外，还有《坦克大战》、《超时空要塞》、《龙之塔》和《三国志 中原霸者》等经典游戏，到了 1989 年，南梦宫创造了 FC/NES 上接近 40% 的销售额和超过 65% 的纯利，公司总资产超过了 55 亿日元。由于中村雅哉对游戏的热忱令他在 1986 年获得了蓝绶褒章——这是针对在士农工商、教育医疗文化等行业艰苦创业并做出杰出贡献的人士而颁发的殊荣。南梦宫也年年力压任天堂 成为想要进入游戏业界的毕业生最向往的企业。

如果说当时的南梦宫是当时世界上最好的游戏开发公司，一点都不为过。在这个过程中，中村雅哉积累了更多的底气，去谋求更好的发展。不过还没等到中村雅哉行动，任天堂对于功高盖主的“元老”们心生忌惮，独裁者的山内溥开始向这些从 FC 身上获益的厂商攫取更多。

1986 年 2 月，任天堂推出了磁碟机 FC-Disk System，这个系统的软件载体采用了 2Mb 的磁碟，大幅度提升了游戏的容量，对于一直纠结于容量太少而无法一展拳脚的第三方厂商而言，是一个天大的福音。然而，任天堂却在此时为新增的权利金条款附加了一个苛刻的条例：凡第三方在 FC-Disk 系统上制作的原创软件，任天堂将拥有一半的知识产权。中村雅哉对此十分不满，借故拒绝加入该系统。同样不满的还有同为元老的 Hudson，当时 Hudson 高层暗中向中村雅哉发出信号，表示将与 NEC 联合开发对抗任天堂 FC 的硬件，在 1988 年 PC-E 的硬件推出时，南梦宫的 System1 街机板名作《妖怪道中记》成了该主机初期的强力支柱。

与此同时，FC 所带来的庞大经济效益促使许多厂商纷纷进军家用游戏机产业，除了 NEC，还有世嘉，不过面对来自街机业竞争对手的开发邀约时，中村雅哉并没有第一时间答允，直到之后任天堂彻底破坏了平衡。就在中村雅哉和南梦宫准备暗度陈仓的时候，另一件推动着他们走向异变的事件也在大洋彼岸发生。

当北美市场经历了“游戏产业大崩盘”之后，雅达利的母公司华纳将其一分为二：雅达利集团和雅达利游戏，前者负责消费产品授权如个人电脑和家用游戏主机的产品线，后者则负责街机的制作和软件的研发。华纳将雅达利集团卖给了电脑大亨特拉梅尔，但是后者无意涉足街机和主机游戏，因此并没有将雅达利游戏打包收购。当时中岛秀将这个情况汇报给中村雅哉，打动了这位投身游戏产业长达 30 个年头的商人。

1985 年 2 月 4 日，他以南梦宫美国分社的名义、动用了超过 1000 万美元的资金，买下了雅达利游戏 60% 的股份。能够拥有雅达利这家曾经盛极一时的公司对于中村雅哉而言更像是锦上添花。中岛秀身兼南梦宫北美分公司总裁兼管雅达利游戏，在某种意义上有种衣锦荣归的感觉，不过留给中岛秀的并不是一个萧规曹随的好环境，而是一个烂摊子。

中村雅哉和中岛秀之间就如何发展雅达利事业产生了严重的分歧，中岛



■ Namco Wonder City

秀希望中村雅哉能够像当年收购雅达利日本分部时那样打开钱袋，但是中村雅哉对此保留意见，一来是当时北美游戏市场崩溃的余威仍在，人们对于电子游戏的恶心程度并未完全消退；二来中村雅哉对于只是拥有60%的股权甚为不满，在他看来，这将会导致雅达利成为南梦宫的重要竞争对手。

双方扰攘多时，最终达成协议，华纳和中岛秀联手收购中村雅哉手上的20%股权。中岛秀离开南梦宫，就任雅达利游戏公司总裁，并成为南梦宫游戏在美国的发行商，中岛秀开始接触与FC相关的业务，而他对任天堂权利金制度的不满也在不断地累积，最后他决定铤而走险，破解任天堂的卡带芯片。

中岛秀和雅达利游戏为了取得NES的锁区和正版加密芯片数据，通过不正当的法律手段从美国版权局那里获得了任天堂芯片的专利信息，进而反向破解了NES卡带上的锁区芯片并制作自家的“野兔”芯片。趁着北美芯片市场紧缺的机会，雅达利游戏向任天堂提出以更高的权利金换取自行制作芯片的权利，中岛秀的南梦宫背景让当时任天堂北美分部总裁荒川实放松了警惕。没想到雅达利游戏很快倒打一耙，起诉任天堂通过垄断卡带制造，故意造成市场混乱。与此同时，“为了自身保障利益”，雅达利推出了搭载野兔芯片的FC卡带，而游戏则是南梦宫的《吃豆人》……

任天堂马上提出了反诉，寻求对野兔芯片的禁止令。媒体也是闻风而动，纷纷倒向雅达利一方，直斥任天堂的垄断行为，甚至为任天堂加上“将北美游戏市场再次推向崩溃”的罪名。事件扰攘四五年，随着任天堂芯片公开那些已然被删除的旧版本芯片数据，雅达利非法破解的行为被定性，虽然雅达利随后提出上诉，最终还是无法改变结果。但是美国法院针对的只是雅达利获取讯息的非法手段，对于破解行为并无苛责，令控诉任天堂垄断的舆论呼声更加强烈。美国联邦贸易委员会随后证实任天堂部分垄断行为并勒令其整改，任天堂不得不做出让步，放宽了权利金的限度。

在官司的发生之初，山内溥就已经被彻底激怒，南梦宫也受此牵连。独裁者山内溥对于中村雅哉培养了“背叛者”中岛秀是连坐迁怒，更对南梦宫为雅达利推出“盗版”卡带、为PC-E主机开发游戏以及拒绝加入磁碟机开发阵营等等“叛变”行为怒发冲冠，一连串的报复事件由此发生。

1989年，在南梦宫与任天堂的契约即将到期时，任天堂并没有依惯例约请两会社高层前来续约，只是邮寄了一份声明，表示 至即日起为公平起见，将取消Namco等厂商原先享有的特权转而与所有第三方同样待遇。此举可谓彻底撕破了双方脸皮。中村雅哉随即约见《日本经济新闻》记者，公开发表声明指责任天堂“任天堂现在独占了整个的市场，这对整个行业未来的健康发展都是极其危险的。任天堂应该反省一下自己的行为，做为领导者就应该致力于和其他同业共存共荣，而不是一味地用不正当手段去压制打击！”

随后中村雅哉更是直言要为世嘉新主机MD以及松下的PCE进行游戏软件开发。任天堂也随即针锋相对做出对策，培育科乐美成为新的最佳合作伙伴，在权利金的优惠上甚至比南梦宫曾经获得的还要优厚。

中村雅哉和南梦宫为自己的行为付出了惨烈的代价，南梦宫登陆任天堂的游戏大幅度减少，从SFC到N64时期，南梦宫在任天堂主机上的产量锐减，直到岩田聪开始主政时期，可以修复关系的情况下才有所好转。失去了其中一个主要收入来源令南梦宫骤然陷入困局，中村雅哉由于亏损甚至和任天堂对簿公堂，但是因为毫无胜算而撤诉。中村雅哉四出奔走寻找和策反之前同样在暗地里对任天堂抱有怨言的厂商，希望寻得更大帮助，谁知道那些信誓旦旦的高层们或是慑于任天堂的威压，或是因为南梦宫退出而分到了更大的“蛋糕”，纷纷作壁上观。另一方面，南梦宫与世嘉的合作也不顺利，FC的强势使MD无法抬头，恶劣的环境导致了南梦宫在和世嘉在街机的斗争中也逐渐处于下风。急剧恶化的财政和四面楚歌的局面让中村雅哉萌生退意。

1990年，在和任天堂签下了“不平等条约”后，已经65岁的中村雅哉决定离开已经坐镇超过35年的总裁之位，将位置让给公司的专务董事真锅正，自己转任会长，在董事会担当太上皇。

或许是上天也不愿这位开创了日本游戏新局面的先行者过早地引退，中村的如意算盘并没有打响，两年之后真锅正就因为健康问题不得不退位，身为太上皇的中村雅哉没有再花心思再培养一位继承者，他选择再度出山拯救处于水深火热中的南梦宫。重掌江山之后，中村雅哉并不打算固守自己一手打下的一亩三分地，尤其是在这家用游戏机兴起与日本动漫游戏产业急剧变化的阶段，令这位从日本电子娱乐事业冒起之初就参与其中的“活化石”，已经嗅到了风云变幻的硝烟味道，而这又是他东山再起的机会。

新机遇



▲ PlayStation的成功有赖于中村雅哉在背后的助力。

1993年底，南梦宫的“铁板阵大楼”迎来了两位神秘的客人，这两人在助理的掩护下行走匆匆，径直走进了中村雅哉的办公室。

这两人是索尼新成立的子公司SCE的副社长德中晖久以及情报部长福永宪一，他们的带来了一份优厚的合作报价：游戏内容尽管依然接受索尼审查，但数量上不受限制；游戏权利金只在游戏总体销量计算，这样一来大大降低了游戏开发的风险。

对于索尼抛来的橄榄枝，老谋深算的中村雅哉虽然满嘴答应，但是心中却是打起了算盘：一方面南梦宫在进入90年代后处境不佳，虽然协同大阪府举办了著名的“国际花与绿博览会”，建立了都市型主题公园“NAMCO-Wonder Egg”，并且进军中国的街机市场，但并不足以令南梦宫在主业上恢复元气。尤其是和任天堂的关系尚未修复，南梦宫又刚加入SFC的开发阵营，与索尼的合作行为无疑是又一次对任天堂的背叛；而且由于索尼和任天堂在此之前就在联合开发PS的过程中反目并决裂，索尼独自开发PS，未必有足够实力去迎战任天堂。南梦宫对于索尼来说，与其说是良禽择木而栖，更像是其介入电视游戏业的引路人。不过索尼抛出的一系列手段和条件彰显了其魄力、手段和诚意，谋定而后动的中村雅哉意识到机不可失失不再来，于是和索尼这个财大气粗的游戏市场新军结成了最为紧密的占率合作伙伴。

果然如中村雅哉所料，南梦宫并不是攀上索尼这棵大树，在详细看过PSX的参数后，南梦宫团队明确提出，光是在SFC基础上加以改良并不足够，V803是一枚侧重于2D描画机能而3D能力和数据处理速度不尽人意的CPU，要取得次世代的胜利，需要在3D化上下功夫。此举可谓一言惊醒梦中人，久夛良木健马上着手新的芯片开发，但是要在短时间重新研发一台新的主机核心谈何容易。这时又是中村雅哉首肯，早在1988年就通过上市集资而来的资金开始3D技术研究的南梦宫，交出了自家的核心技术，令索尼成功研制出新的集成微处理器（MPU）。大幅提升的3D处理能力超越了同世代的其他主机，成为了PS安身立命乃至扬名立万的根本。

这个时候，中村雅哉再次启动自己的人脉网，与各大游戏商展开策反。时移世易，数年前还碍于任天堂的强势而作壁上观的第三方厂商们深深感受到自己当时在任天堂旗下的艰难处境，开始静静起革命。中村雅哉又为PS的行销打通了人脉关系，就像当年他帮助任天堂取得第三世代的天下一样，中村雅哉帮索尼了却君王事。

南梦宫的加入，可以说是决定这个世代主机之争的胜负手，而中村雅哉可以说是又一次影响了游戏业界的发展进程。索尼也给予了南梦宫最好的回报，除了允许南梦宫使用其新研发的高性能机板，权利金上也给予了不亚于任天堂之于科乐美的待遇，为南梦宫一举扭转困局提供了很好的条件。

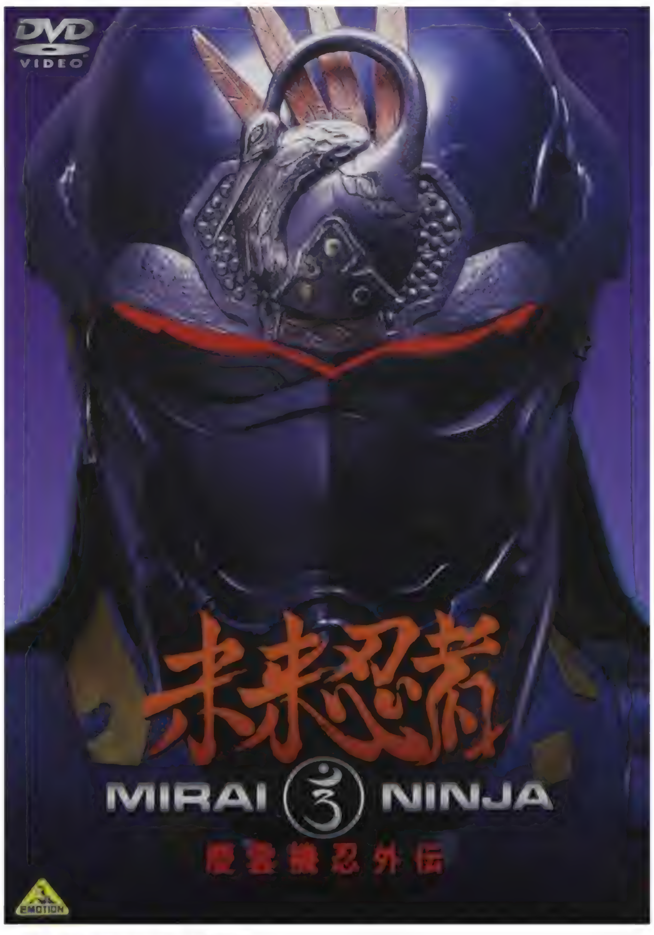
中村雅哉领导着他的员工们，借助他山之石，与世嘉在战略上开展了新一轮针锋相对的斗争。就像是游戏中的主角，升级了自己的装备、学习了新技能之后，再次面对强大的 BOSS，这一次他们斗得势均力敌。而中村雅哉的远大见识又一次显露，他准确地看到南梦宫在几年的积弱后，曾经引以为傲的街机开发能力和大势都已经不及世嘉，但是 PS 的机能又远胜于世嘉的 SS 主机，因此他重新建立了街机游戏与 PS 移植版的研发日程，确保街机游戏开发的同时，相应的家用机移植版能够快速面世。这样的策略成为了南梦宫扭转劣势的妙招，颇有以己之强、攻彼之弱的兵法味道。

当拥有科技力稍微领先的世嘉在新晋制作人名越稔洋（也就是“《如龙》系列”的制作人）开发出《梦游美国》后，南梦宫则开发了《山脊赛车》，前者拥有爽快的驾驶感配合金属摇滚的演唱使人热血沸腾，并且在街机厅的对抗中稍占上风；《山脊赛车》追求速度感和节奏感，流畅的漂移甩尾展现出极高的水准，借助 PS 的强大性能，《山脊赛车》的移植版显得更加完美，并且创设性地在读取画面的时候加入了《小蜜蜂》给玩家打发时间，这成为了这个系列日后的传统，最终成就了一代神作。自此之后便成为了 PS 系新主机首发游戏名单里不可或缺的 IP。

当世嘉开发主力铃木裕创造了第一款 3D 格斗游戏《VR 战士》后，南梦宫随即开发出后来被认为是 3D 格斗游戏界的最强作品的“《铁拳》系列”。为了在正统格斗作品中杀出一条血路，南梦宫上下可谓煞费苦心，中村雅哉从世嘉 M1 挖来了《VR 战士》开发者之一的石井精一作为《铁拳》的制作人和设计者，这位制作人将自己在世嘉时压抑的恶趣味“借题发挥”，打造了一个家族内斗、“父子相杀”为主线的故事，各种搞怪的人设和脑洞大开的剧情成为了系列的标配。《铁拳》的前两作依靠良好的家用机移植版争得一席之地，但两作之间取得的进步有目共睹，大量丰富的新元素加上创新的拳脚对应四肢的格斗系统，令玩家们看到了一个有望和《VR 战士》抗衡的作品冉冉升起。当《铁拳 3》在两年后以更强的 SYSTEM12 基板搭载而来，并且请来真正的格斗家和动作演员提供动作捕捉时，“《铁拳》系列”终于摆脱了机械生动，与“《VR 战士》系列”能争一日之长短。

不过此时的世嘉已然将专注力放在开发新主机 DC 与任天堂的全面对抗之上，再无闲暇两线作战。南梦宫借此机会重新获得了街机的行业的主导权。中村雅哉没有懈怠，继续加大投入，不断将机板推陈出新。重新掌控街机局势之后，高瞻远瞩的中村雅哉已经开始对新领域的进军，因为他已经感到一股危机正在迫近。

涉足电影与最后一件大事



▲电影《未来忍者·庆云机忍外伝》

除了游戏之外，电影行业也是中村雅哉积极涉足的领域，和在游戏业时期相似，中村雅哉在电影行业也发掘了不少人才，也造就了很多电影史上被人铭记的事迹。

早在 1993 年，中村雅哉和南梦宫就通过收取得了老字号电影公司“日活株式会社”，开始投资电影制作。1998 年，他就投资新晋导演雨宫庆太拍摄特摄电影《未来忍者·庆云机忍外伝》——一部日本战国科幻题材的剑戟片，因为其人物设定和造型设计相当出色而被人们记住。不过与之相比，同期雨宫庆太参与人物设计的作品就更加家喻户晓和经典，那就是《假面骑士 RX》。

在中村雅哉第二次执掌南梦宫期间——当时南梦宫在游戏业界再度攀上巅峰——短短五年时间里，中村雅哉投资拍摄了七部电影，大部分都产生强烈的话题和比较强烈的影响。当中既有以《铁板阵》的世界观改编的动漫作品，唤醒了无数玩家的情怀；也有著名导演黑泽清自编自导，“想要拯救绑架犯和人质双方 却偏偏一方都没有保住”的思辨性电影《超凡神树》。

在 1999 年的影片《皆月》中，起用了“新人”——已经 30 岁的北村一辉，其饰演的小流氓花田明一边帮助姐夫去寻找卷走所有存款离家出走的姐姐，一边又带姐夫去嫖妓，最终姐夫爱上了妓女，三人同游小渔村“皆月”的时候，那位留下“你我皆为月亮”的字句后出走的姐姐，也带着小情人来到了这里……

片中北村一辉邪气的外形与角色结合相得益彰，多年磨练而来的演技，终于获得了回报。他获得了日本历史最悠久的权威电影杂志《KINEMA 旬报》评选的当年度“日本电影最佳新人男演员”还在“Nifty 电影节”和“横滨电影节”斩获最佳最佳男配角奖，从此开始星途坦荡。

但也在同年，中村雅哉监制了另一部动画电影就悲惨地“扑街”了。这里说的就是“传说级”作品《GUNDRESS》。《GUNDRESS》在剧情乃至典故上都算不上经典，但是其作画的崩坏足以让其载入史册。当时主要承包方日活委托 Sanctuary 进行动画制作，制作费为 4 亿日元，但是这个不靠谱的公司将之以 2 亿日元的价格外包给更不靠谱的工作室 Studio Junio，按理说制作过《梦幻模拟战》和《忍者龙剑传》等游戏衍生动画的 Studio Junio 也算是经验丰富，但是三级和多头的管理所造成的混乱局面直接导致了制作进度在上映期临近的时候只进行了不足一半，制作方只好将原画“单色上色”，为了凑时长，不少动作和战斗画面被重复利用。

当放映方东映在看到这样的半成品时，离公映日只有两天。东映被迫在许多部分还没完成的状态下硬着头皮上映，放映当日，东映在影院大厅架设了告示牌和专门的退票位，每一个入场前的观众都被如实告知情况，同时可以全额退款，只有表示谅解的观众才能入场。不过不知算不算得上因祸得福，事情经媒体曝光之后，不少本来没有观影兴趣的人纷纷前来，看看这部电影究竟有多烂。

虽然作为本作投资人之一的中村雅哉亲历了这样的奇妙的事情，不过很快，他就从失败中振作，投资了另一部重要的作品——《放荡的平太》。该作请来了大名鼎鼎的日本影坛四骑士：市川昆、黑泽明、木下惠介、小林正树联袂编写剧本，对日本史上第一位大概也是惟一一位拒绝了直木奖的作家——山本周五郎的作品进行改编。由于“四骑士”中最被国人所熟知的“黑泽天皇”黑泽明在 1998 年病逝，这部电影也成为了四位日本影坛传奇最后一次联手之作，可谓历史意义非凡。



故事讲述了江户时代某小藩，藩内执行官接二连三辞职离任。来自江户的新任长官望月小平太（役所广司 饰）因行为乖张、举止放肆而被世人称作“放荡的平太”，也因此为藩内其他官员所轻视。当然这只是平台为了考察民情而造出的假象。在当地人称“壕外”的地区里，赌博、卖淫、暴力等不法行径大行其道，而走私犯滩八（菅原文太 饰）、风化业控制者太十（石仓三郎 饰）以及赌博业的老大才兵卫（石桥莲司 饰）正是幕后直接掌控者，他们更暗中左右着政府的运作。平太化妆成平民混入壕外，很快弄清个中原委，于是正式着手对本藩的改革。面对历任长官都束手无策的黑势力，平太巧妙周旋，最终迫使罪人们招供，解决了盘踞多年的毒瘤。

影片获得了数以十亿日元计的票房收入，是中村雅哉担任投资者 / 制作总指挥最为成功的一部作品。当然，中村雅哉对电影介入并不仅限于作为投资者，向来对新人另眼相看的他对于培育电影新人也是不遗余力。

在《放荡的平太》大获成功的 2000 年，他以“培养映画产业人才为目的”向东京艺术大学和庆应义塾大学私人捐款四亿日元，资助电影人才实现自己的梦想。由于其对多媒体事业的突出贡献，他先后被委任多媒体振兴协会会长、基金会多媒体内容发展协会主席、新视觉产业中心推动数位内容协会主席等职务。

总体而言，中村雅哉的电影投资人之旅算不上十分成功，但也是硕果累累，不过随着日本游戏业开始走上下坡。在 2003 年，中村雅哉将改编自名曲《精霊流し》的同名小说映画化、并且促成新人演员内田朝阳首次担纲主角后，不得不暂时放下喜爱的电影事业，专心处理其职业商人生涯最后一件大事。那就是为南梦宫寻找新的合并方。

在中村雅哉专注于电影业发展的那几年，南梦宫在游戏事业重新掌控大局，但是南梦宫的境况却是在 90 年代末期开始每况愈下。构成南梦宫衰败的原因有很多。首先，索尼的 SCE 开发水平水涨船高，越来越多的第三方厂商在 PS 上大放异彩，大大降低了索尼对于南梦宫的依赖，南梦宫因为过度依赖索尼而导致作品风险太高，在不断增大的市场中没有跟上步伐导致占有率和掌控力下降，在金融风暴之下受到很大冲击。

和其他企业着重大量培养明星制作人不同，中村雅哉注重整体开发，制作人员流动十分频繁，虽然有曾经创下不错名声且颇具潜力的岩谷彻和远藤雅伸，在成名后的远藤雅伸甚至擅自给自己的名片写上“游戏制作人”字样，很多人都把他称为日本第一个真正意义上的游戏制作人。但是两者都无以为继，在知名制作人号召力愈发重要的新世代，南梦宫已然处于落后的境地。因此在其再次执掌总裁十年后的 2002 年，中村雅哉留下了最后的几招锦囊妙计 培养代表性的制作人，并且将业务细化到各个“子会社”，提高效率且分化风险；对街机部门进行重组，将奉行先发售家用版再推出街机版的策略；全面参与柏青哥和夹娃娃机等利润巨大的电动游戏机的制造和贩卖；最后一点，重新和任天堂合作，拓宽市场渠道。

南梦宫取得了“《传说》系列”的版权，并且使之成为了主机上的代表作，这让南梦宫和十分重视“《传说》系列”的任天堂之间的关系又变得微妙起来。当南梦宫陷入困局的时候，任天堂成为了他们的救命稻草。

“最后的宠爱是手放开。”中村雅哉便是如此，为了顺利促成和任天堂的合作，他主动请辞南梦宫社长职务并转任会长（董事长），社长职务由高木九四郎接替。成为管理董事会的会长后，中村雅哉马不停蹄，开始物色合并的候选者。他先是看中史克威尔和艾尼克斯这两个颇有合作意向的公司，但是由于史克威尔总裁和田洋一想要主导权，因此不欢而散；其后南梦宫又找到了老对手世嘉，但是还没来得及详谈，世嘉就已经被 SAMMY 收购。鉴于和任天堂的合作，中村雅哉不好找索尼，但他个人也不愿意成为任天堂的第二方企业，所以最后他选择了万代。



▲中村雅哉促成了南梦宫与万代的合并。



结语

在中村雅哉执掌中村制作所和南梦宫五十周年之际，南梦宫和万代在 2005 年 5 月 2 日正式宣布，并将在 2005 年 9 月底进行经营整合，合并后中村雅哉辞去会长职务，担任集团的最高顾问。等到一切都安定下来之后，他再转任荣誉顾问，基本离开了他为之奋斗数十年的游戏事业。就如冒起时的微不足道，中村雅哉离开时也是云淡风轻。不过留存在时间的长久风景，又岂会这样如轻烟飘散。

日本政府为表彰中村雅哉在游戏业界的贡献，在 2007 年为其颁发来了“勋四等旭日小绶章”；2010 年，他以“开发者和产业领导者”身份入选“国际电子游戏名人堂”，成为最早荣获该殊荣的日本人之一，足见业界对于其传奇生涯的肯定。

这位荣誉满身游戏业界传奇，在今年的 1 月 22 日为自己的人生之书写上了圆满的句号，那句“南梦宫从创业之初便秉持着将技术融入服务业的精神，并将服务业导入智慧、情绪、感性等要素，创造出更高的附加价值”名言将会成为其中金句，被永远载入史册。

游戏评台

久违地又到了一期一度的游戏评台时间啦！虽然从上期到现在这中间有很多佳作发售，但是因为《游戏·人》推出周期不定，有些作品现在再评价已经意义不大了，所以只能选择近期比较热门的、有话题的游戏来进行深度的评测，希望让大家能更加深入地了解这些游戏，或者能给大家是否购买游戏带来一些参考。

致敬喜欢音乐游戏的那份纯粹

DJMax 致敬

DJMax Respect

机种：PS4
厂商：Neowiz
类型：音乐
版本：中文版
发售日：2017 年 7 月 28 日
对应人数： 1~2 人
售价：399 港币



核心成员离开、制作组解散、系列沉寂多年……

面对如此现状，相信很多玩家、甚至是系列的死忠都有一样的想法——《DJMax》已死，最起码在主机平台上不会再有传统下落式玩法的作品推出了，毕竟上一作已经是 2010 年的《DJMax 携带版 3》。然而突如其来，如同“诈尸”一般的《DJMax 致敬》向所有人宣告系列生命力的延续，并首次登上了家用机平台。

正如标题“致敬”，本作的着眼点更多的是“过去”。游戏不仅回归到下落式的玩法，系统也几乎没有什么新的变化——Fever 系统、Combo 继承、摇杆操作等，几乎都是取自过去几款经典作品中的设定。老玩家们不需要重新的学习与适应，埋藏心底的熟悉、亲切与感动便立刻被唤醒，而新玩家们亦可以轻松上手，游戏将用最经典的形式向他们呈现出《DJMax》的魅力。

无可否认的是，《DJMax 致敬》的趣味性不足，虽然支持本地及线上对战，但却没有加入系列第一款作品的“道具”元素。而升级所获得的头像、称号等也不再具有特别的效果加成，也让经典的“成长”要素有所减弱。在如今大家都绞尽脑汁想把音乐游戏玩出更多花样的大环境下，如此做法确实显得不合时宜。但在我看来，去繁为简后的这份纯粹，才称得上是最好的致敬。我们喜欢《DJMax》的初衷是什么？难道不是对音乐游戏这个类型最纯粹的喜爱么？难道不是跟随着节奏与旋律，手指也一同起舞的那份快乐么。

是的，本作中我们所要做的惟一一件事，就是沉浸在音乐中——没有复杂的解禁条件，也无需高超的技巧，只要跟随自己的感觉不断地演奏，那么所有的曲目、皮肤等内容，都会循序渐进地出现在你的面前。而 40 首原创新曲，无论是数量还是质量，都足以令所有玩家感到满意，甚至是惊喜。

在游戏发售前，我觉得这不过就是为了榨干系列最后一滴剩余价值的超级冷饭，直到真正体验后，这个想法彻底的改变了。数量与质量兼具的新曲目、重新调整的谱面、悉数高清化的背景动画等等，我想所有人都可以清楚地感受到，开发组在本作中所倾注的心血，绝不比开发一款新作来得少，更别提之后还有网罗系列所有曲目的庞大 DLC 计划，如今主机平台上，还有哪款音乐游戏能有如此的魄力与分量？《DJMax 致敬》是对过去告别的句点，是对所有喜欢这个系列玩家们的一次承诺，当然也是新的起点，

致敬度：★★★★★
点评人：哪尼

●怀念时刻

系列元老之一，同时也是本作制作人的 Bexter，为游戏创作了一首新歌《glory》。而这首曲目的背景动画表现出的，似乎正是近年来的真实写照——当曾经的作品与缔造者们皆“归于坟墓”，但喜爱《DJMax》的玩家却不曾离开。沉溺于过去则永远看不到未来，抛去阴魂不散的枷锁束缚，重生后的耀眼光芒以及不断闪现的经典画面，则预示着未来的荣光。

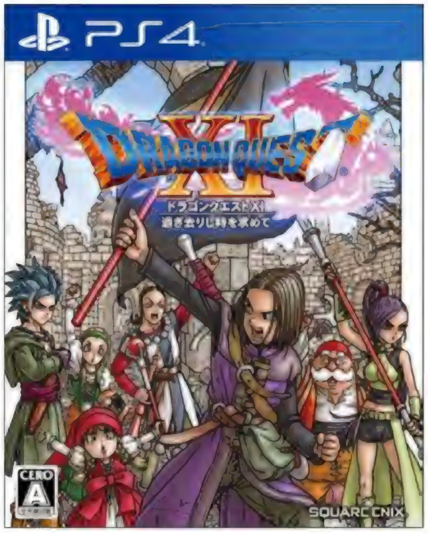


一起来书写拯救洛特泽塔西亚大陆的冒险故事吧！

勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光

ドラゴンクエスト XI　過ぎ去りし時を求めて

机种：3DS/PS4
厂商：Square Enix
类型：角色扮演
版本：日版
发售日：2017 年 7 月 29 日
对应人数： 1 人
售价：3DS：6458 日元
PS4:9698 日元





作为日本国民 RPG 的第 11 部正统作品，《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》破天荒地推出了 3DS/PS4 双版本，本作最大的特色便是“两大平台，三种画面模式”，PS4 版画面以虚幻引擎 4 打造，效果非常出色。人物模型为正常比例，而场景建模、光源色彩、以及怪物模型等都有了大幅进化。尤其是怪物模型和怪物生态可谓 PS4 版的最大亮点，本作不仅包含了系列中诸多的经典怪物，还增加了数十种全新造型的怪物，怪物在战斗中的动作和神态也非常丰富。而各种怪物在地图上的分布也不像一般游戏那样随意布置，而是配合地图场景的地形和天气，构筑了一套栩栩如生的独特生态。如野兽怪物会与幼崽在草丛中嬉戏打闹，一些会拟态的怪物也会伪装成和周边场景一样的形态。而 3DS 版则拥有 3D 和 2D 两种画面模式，3D 模式人物为可爱的三头身，画面风格更接近于 DQ Ⅷ、Ⅸ、Ⅹ三作，让 DQ 系列的老玩家倍感亲切，而 2D 模式则变成了怀旧的平面像素画面，对于那些从 SFC 甚至 FC 时代走过来的老玩家来说，可以说为他们提供了一次重温经典的机会。本作的战斗系统基本维持系列传统，PS4 版可以自由选择任意敌人作为目标，而 3DS 版则维持了只能选择一组敌人作为目标的传统。除此以外 PS4 版还增加了诸如自动存档、鲁拉咒文不限制于室内使用等诸多便利改动，比起 3DS 版更适合新玩家上手。本作没有转职和怪物同伴的系统，人物育成系统采用了技能强化盘分支的设计，在游戏中前期技能点数有限的情况下，要如何加点才能最有利于战斗也是颇值得研究的，8 位可加入的同伴各具特色，没有绝对的强人和废人 每一个同伴都有他的独特的使用价值。本作的难度并不高，本篇主线几乎不需要刻意练级就能通关，而通关后更有着利用特定连携技来辅助练级的邪道手法 玩家并不需要花太多的时间就能轻松练到全员 99 级。而以往作品中珍贵的小徽章在本篇主线通关也可以轻松地无限获取。迷宫的结构和机关设计也比较简单，对于老玩家来说可能会觉得不够过瘾，不过对本系列的新玩家确实是不小的照顾。

每每说到 DQ 系列，我们都免不了要聊一聊它的剧情。虽然本作的剧情也是延续了系列传统的王道英雄剧风格，许多桥段对于老玩家来说也是似曾相识，不过在优秀的编剧之下，依然能让众多玩家们再一次感动。故事以勇者的出生和故国被毁灭作为开场，16 年后成人的勇者却被诬陷为“恶魔之子”而遭到屡屡追杀，剧情一上来就通过意料之外的急转直下牢牢地抓住了玩家的心。而之后虽然又走上了收集同伴的传统套路，但是作为构成主线剧情的多个小故事，诸如沙漠国王子、人鱼与渔夫的恋情等也依然令人回味无穷。中期的反转虽然略出意料之外，但结合整个剧情来看也是情理之中。即使是打倒了魔王也并不代表本作故事的完结。通关之后的新剧情才是呼应了游戏的副标题“寻觅逝去的时光”不仅将本篇主线剧情中的遗憾——弥补，最后更是揭开了和洛特泽塔西亚大陆有关的全部谜底。对于 DQ 系列的老玩家来说，通关了真结局后不仅能惊喜地发现本作结尾与 DQ 系列的“罗德三部曲”相呼应，还能获得一份可在 3DS/PS4 上游玩的 DQ 初代免费下载版的大礼，情怀要素可谓满点，另外这是否会是 Square Enix 今后重制“罗德三部曲”的预示呢？不由得让人遐想连篇。

相比画面和剧情，本作的音乐就略微有点让人失望了，本作中令人印象深刻的原创音乐并不是太多，而游戏中前期野外地图中的背景音乐因为旋律和节奏的关系更是被戏称为“鬼子进村”而饱受吐槽。虽然一部分剧情中的背景音乐还是不错的，但是综合来说本作音乐能够给人留下深刻印象的，大多还是集中在“某某场景的音乐是某代中的”这样的情怀要素，即便是笔者在通关后，听到野外地图的背景音乐变成了系列传统的大地图音乐，也终于有种“总算听到这首曲子了”的感觉，这也充分说明了本作原创音乐方面的薄弱。

在独占要素方面，3DS 版可就比 PS4 版厚道多了。“穿梭时间的迷宫”作为 3DS 版的独占要素，需要依靠擦肩通信来完成。其中的内容相当丰富，不仅有大量的独占任务和 BOSS，更可以回到历代作品中的经典迷宫之中探





险。而 PS4 版的独占要素方面，射箭游戏是一个比较无聊的纯粹跑腿收集要素，不过魔法老虎机则依靠精彩的演出和丰富的要素带来了很强的娱乐性，用来赚取代币也是很方便的手段，相信这一要素也谋杀了 PS4 版玩家不少时间。不知道今后发售的 NS 版 DQ XI是否会是集合了两版本的独占要素的完全版呢？我们拭目以待。

故事王道度：★★★★★
点评人：水无月

●尴尬时刻

作为历代传统的“啪芙啪芙”小剧情在本作自然也不会少，不过真相嘛……当玩家操作主人公舒舒服服地躺倒在床上，看着眼前的兔女郎关上灯，在黑暗中主人公享受了温暖柔软的触感。结果开灯后发现刚刚其实是一个肌肉大叔为自己做服务，门外的女性同伴还对自己冷眼相待的时候，大家的心里会是什么感觉呢？

解放并不是通往救赎的惟一道路

Pyre

Pyre

机种：PS4
厂商：Supergiant Games
类型：动作角色扮演
版本：美版
发售日：2017 年 7 月 25 日
对应人数： 1 ~ 2 人
售价：19.99 美元



本作的开发组 Supergiant Games. 曾制作过《堡垒》以及《晶体剑》，这两款游戏除了在画面和音乐上给玩家留下深刻印象外，它们还有一个共同点：在向别人推荐这款游戏时，你很难用一言两语就把游戏玩法给介绍清楚。本作也是如此，在游戏中玩家需要像文字冒险游戏一样作出选择，选择将会影响故事的走向，角色通过“战斗”能获得经验值，提升等级能获得技能；而本作的“战斗”系统玩起来感觉就像三对三篮球比赛……别说游戏形式，甚至连本作的游戏名《Pyre》，直译过来就是中文的柴堆，其背后的含义也很难一句话说清楚。而这款从各种角度上来说都意义不明的游戏，却是今年 7 月中，给玩家带来最大惊喜的一款游戏。

和他们之前的游戏一样，本作的画面和音乐不单单只是“美”而已，包括游戏系统本身，这些要素全都完美地和游戏的意境结合在一起。在“仪式”中，玩家需要选择三名队友，利用各人的技能和计谋设法把我方的“球”扔到对方的“柴堆”上。每个角色都有着不同的特性，加上敌人的配置以及场地的不同，玩家需要在每一场仪式打醒十二分精神。毕竟每一场仪式的胜败，都会影响角色的命运甚至是故事的走向。

游戏的故事并不复杂，简单而言就是一群被国家流放的有罪之人集合起来组成了一个又一个的“旅团”，和其他旅团一起举行仪式。而仪式就是本作的“战斗”，胜者可选择旅团的一员回家，败者则全员留下。在这段跟随着星星的解放之旅中，玩家扮演的 Reader 将结识志同道合的“罪人”。随着仪式的不断成功，玩家逐渐了解他们所背负的“罪”，得到解放并离开玩家的同伴也越来越多。角色参加的仪式越多，他就越有资格得到解放，然而解放后的角色将会永远消失。从游戏的角度来看，玩家必须根据实际情况思考角色解放的顺序，而从剧情的角度来看，每次的解放实际上就是一次抉择。

正如上文所说的一样，仪式的胜败影响着故事的发展，但《Pyre》又是一款你从头输到尾也能通关的游戏。例如在某场仪式前，你的其中一位队友能了能让自己的亲人得到解放，私下请求你在接下来的仪式中故意让对手胜出。这些不经意的抉择在游戏中比比皆是。

实际上在本作中，玩家是背负着最多谜团的一个角色，无论性格、过去还是“罪名”都一概不知，而玩家在本作中所作出的选择，却在不知不



觉间塑造并丰满了“自己”在游戏中所扮演的角色。你亲手谱写了游戏中各位角色的命运，却不知不觉也在谱写着属于自己的故事。

解放度：★★★★★
点评人：三日月

●感动时刻

游戏通关后，敌我双方所有角色的结局都会通过文字告诉玩家，旅途中和同伴所经历的一切也会通过图片展现给各位玩家。配合优美的背景音乐，玩家在感动的同时，游戏的剧情也完美落下了帷幕。

不仅是庭审，口碑也可以大逆转！

大逆转裁判 2 成步堂龙之介的觉悟

大逆转裁判 2 成步堂龙ノ介の觉悟

机种：3DS
厂商：Capcom
类型：文字冒险
版本：日版
发售日：2017 年 8 月 3 日
对应人数：1 人
售价：6264 日元

在评论这部作品之前，必须先回顾一下两年前发售的系列初代《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》。前作在当时遭受了大量的非议，尽管游戏配乐及人物塑造都异常优秀，但却被“荒诞滑稽”的案情以及“戛然而止”的结局所拖累。通关后，玩家会惊讶地发现这部单独发售的作品只是一个庞大故事的“前篇”，似是而非的伏笔实在太多，多得连阴谋的轮廓都没来得及把握，雾都伦敦的冒险就匆匆落下了帷幕。除此之外，“最终辩论”这个强行扰乱庭审节奏的系统也显得有些多余，毕竟有的时候，那帮陪审员真的就是为了喊一声有罪而对原告下达有罪评决。

在几乎一面倒的恶劣风评下，“《大逆转》系列”迎来第二部作品《成步堂龙之介的觉悟》，销量理所当然地大幅下滑，然而令人惊讶的是——玩过本作的绝大多数玩家都给出了好评。其中最直观的转变自然是日本亚马逊网站上的评分，从初代的 3 星骤变为 4.5 星，5 星率居然高达 75% 以上。还有一部分对初代嗤之以鼻的玩家，在通关二代后纷纷推荐给身边的朋友。

难以想象，本作居然能在口碑方面实现“大逆转”的创举。

如果说初代是推理作品中常见的“谜题篇”，那二代就是精彩的“解谜篇”，回收诸多伏线，揭露不为人知的巨大阴谋。最难能可贵的是，前作留下的重重谜团全部在本作解明，没有留下任何遗憾。就连初代某个让人啼笑皆非的“小李飞刀”案，也成了二代最精彩的伏笔之一，更引出了与元祖级侦探小说《福尔摩斯探案》有关的关键字“巴斯卡维尔的猎犬”。

说到这里，就不得不着重提一下“夏洛克·福尔摩斯”这个角色。由英国作家柯南道尔打造的这位名侦探可谓举世无双，在影视方面也大放光彩。“《大逆转裁判》系列”打造了一位风格“截然不同”的名侦探，通过逗趣搞笑的共同推理，玩家可以看到他与众不同的风采，精准无误的结论与错漏百出的推理叫人忍俊不禁，也为这位角色的“真面目”蒙上一层朦胧的面纱。越是玩到后来，就越为福尔摩斯的独特魅力所折服。正如官方为这位角色搭配的代表性台词：“名侦探……这就是答案。”

另外，让系列玩家感到惊喜的是，《大逆转裁判 2》的庭审难度也有所提升。毫不客气地说，近几部正传的庭审难度已经降到让人怀疑智商的地步，恨不能把所有提示都送到玩家的眼前。但《大逆转裁判 2》的节奏与难度均有回归三部曲的趋向，短短几行尸检报告中藏有巨大的信息量，报纸角落的小小签名让人震惊……甚至还出现了不会出现在法庭记录里的“关键证据”，相当考验玩家对细节的把握。

只要是喜欢“《逆转裁判》系列”的玩家，都应该体验一下这个由巧舟亲手打造的衍生系列。如果你曾对初代的表现大感遗憾，请相信我，这些遗憾会像魔术般来个“大逆转”，化为深深的感动。

逆转度：★★★★★
点评人：古林

●遗憾时刻

“《大逆转裁判》系列”最大的遗憾，就是将紧密相关的一个完整故事拆分成上下两部，发售日相隔 2 年之久。确实，初代与二代合起来才是“完全体”，但并非所有玩家都可以接受这样的方式。哪怕游戏内容足以分为上下两部，但如果能在初代展现更多的精彩剧情，或是发售时间更近一些，也不至于导致如今的局面。







专门针对双人组队战的对战游戏！

高达 VS

GUNDAM VERSUSGUNDAM VERSUS

机种：PS4
厂商：BNEI
类型：动作
版本：中文版
发售日：2017 年 7 月 6 日
对应人数：1~6 人
售价：509 港币

“《高达 VS》系列”相信国内的家用机和掌机玩家都不会陌生，这部诞生于街机平台的 2 vs.2 对战游戏，因为 BNEI 为了照顾街机版的政策近年来不再移植家用机。直到今年，BNEI 才专门为家用机 PS4 平台推出了这部《高达 VS》，此时距离 PS3 版最后一作《EXVS FB》，已经过了三年半。

依然是我们熟悉的游戏

由于经历了多年的发展，本作的系统在不断地完善和加强，所以作为 PS4 版的第一作，本作的系统的完成度极高很高。本作机体整体性能调整，加入俯冲降落动作，加长落地硬直惩罚，诸如此类的调整虽然让本作的玩法一定程度上变化，但是爽快度不减，对战方面的体验是无可挑剔的。另外，本作的服务器也比 PS3 时期要好得多，同一地区的玩家联机非常流畅。不过一些体验还有所欠缺，比如不能转让房主权限，房主下线或者意外掉线整个房子十几个人就要强制结束等。

难以让人满意的机体数量

要说本作最让玩家们不满的地方，就是游戏收录的机体数量了。如果不算 DLC，游戏本体收录的机体数量超过 90 台，这个基数与前作《EXVS FB》不算 DLC 时基本持平。光看数字好像还挺多嘛？但是很多高人气的机体并没有收录其中。

既然总数和前作差不多，那么本作多出来的是些什么机体呢？有一部分机体来自首次在家用机登场的系列，比如《铁血的孤儿》、《失落链接》、《G之复国运动》等等，另一部分则是在原有参战作品中挖掘一些没参战过的机体。诚然，这些新机体——特别是被称为“杂兵机”的旧作新参战机体其实都设计得很有意思，很多整天只用主角机的玩家，偶尔会在网战遇到一些用杂兵机用的特溜的玩家被虐得骂人。所以有心去尝试的话，相信不管新老玩家都能找到惊喜。

但是问题就在于，追加了新机体并不是削减老机体的理由！本作的做法，就好比《无双》出了一部新作，加入了徐盛、周仓等新人（人设很帅招式很有趣），但是却把整个晋国都删掉了（甚至还有可能拆到 DLC 里卖），广大晋国（王元姬姐姐）的粉丝能满意么？那些前作入坑好不容易练会了几台机体结果到这一作被你删了的玩家是什么感受？



万恶的 DLC 商法

作为一位比较保守的家用机玩家，我个人是不太喜欢这种 DLC 商法的，特别是在一款对战游戏中推出太多收费的 DLC 角色 / 机体，前作就已经出了三十多台，除了第一弹免费之外全部收费，本作最终 DLC 数量未知看全部购入肯定价格不菲，而且不说强度如何，对没有购买 DLC 的玩家来说本来就不太公平，而公平的环境偏偏对于一款对战游戏来说是很重要的。其次，本作还刻意删减了一些高人气的机体，很容易让人联想到，这些机体是不是去 DLC 了？前作里原本已经有的角色在这里反而变成了 DLC，相信不少玩家是难以接受的。

对战紧张度：★★★★★
点评人：宇宙人

卖队友时刻

某场比赛打到双方都是 1 落就输的战点时，关键时刻队友开了觉醒技并且抓到了对手，正当他揍得痛快眼看着胜利在望的时候，我因为一时没看清他到底是打人还是被打手滑对着他们开了一发照射，结果血量更少的队友先被击落，屏幕出现了一个大大的“LOSE”，在队友爆炸的慢镜头中，画面连续发来了“感谢”“下次请多多指教”的快捷信息，当中充满了深刻的怨念。





《最后生还者 2》之前的开胃小菜

神秘海域 失落的遗产

UNCHARTED: The Lost Legacy

机种：PS4
厂商：SIE
类型：动作冒险
版本：中文版
发售日：2017 年 8 月 22 日
对应人数：1 人
售价：268 港元



一般来说，玩家对于自己喜欢的游戏会有一个蜜月期，当它刚刚出名的时候，玩家对待它就像是对待自己刚认识的对象一样无微不至。而如果在两三部续作推出后，游戏还在重复自己的套路而没有大突破的话，玩家看待它就会像是感情破裂的伴侣。当年的热情有多高，现在的批评就有多严厉。纵观历史上大卖的知名游戏系列，很少有谁能够做到部部经典的，"《神秘海域》系列"也不例外。

"《神秘海域》系列"从 2 代开始一鸣惊人，之后的 3 代被大部分玩家认为不如 2 代。等到了 4 代，由于平台进化的缘故又获得了满堂彩。按照这个趋势，接下来的 5 代很有可能再次获得差评。可能正是因为这个原因，开发商顽皮狗在 4 代中为系列的主人公德雷克设计了结局。但在如今的业界环境下，放弃这个 IP 无疑是暴殄天物的，因此在制作《最后生还者 2》的过程中，顽皮狗又抽调人手制作了这款《神秘海域 失落的遗产》。

《神秘海域 失落的遗产》的进化点并不多，玩法完全沿袭自《神秘海域 4》，只是加入了极少数的新要素如开锁。《神秘海域 4》有什么优缺点，它就有什么优缺点。但需要指出的是，游戏实际上并不存在真正意义上的缺点，所谓缺点完全是因为游戏类型的局限而产生的。你可以指责它要素不够丰富，玩法缺乏变化，没有开放世界等等，但如果真加入这些的话那它也不是《神秘海域》了。何况在换了主人公后 游戏的感觉不说焕然一新，至少也是新鲜感满满，一周目游戏体验依然无与伦比。

所以说，要给这个游戏打分其实是件不容易的事情。它确实缺乏新意，但同时它在画面、演出等方面依然有着业界最顶级的实力。很多游戏的综合素质并不比它高，只是因为足够新鲜，所以就给我们留下了更好的印象，这其实是很不公平的。但这就是普通玩家的心理，而我们也相信顽皮狗能







够不负众望，拿出更好的作品（从时间上来说就是《最后生还者 2》）来打我们的脸。

满意度 ：★★★★☆
点评人 ：纱迦

●惊喜时刻

本作有着系列史上最佳的 STAFF，可爱的 Q 版人物加印度风的 BGM，让初次通关的玩家不愿按键跳过。顽皮狗官方也提供了表情包供玩家下载，有兴趣的人不妨在手机商店里键入游戏名搜索一番。（不过二周目的 STAFF 不是本人不愿按键跳过，而是本作没有这个功能。）

一款诚意的重制之作

光辉历史 完美编年史

ラジアントヒストリア パ - フェクトクロノロジ -

机种 ：3DS
厂商 ：ATLUS
类型 ：角色扮演
版本 ：日版
发售日 ：2017 年 6 月 29 日
对应人数 ：1 人
售价 ：6480 日元

Atlus 可以说是一家非常良心的游戏厂商，旗下的游戏品质不一定很出众，但总体水平却十分稳定，本作就是一个相当好的例子。本作是 2010 年于 NDS 平台上登场的角色扮演游戏《光辉历史》的完全重制版，不仅人设翻新，还追加了全新的故事章节“亚传”。游戏流程由原本的 30 小时左右扩增至 40 小时，进一步完善世界观，为原作的剧情划上一个完满的句号。本作以“改变命运”为主题，讲述获得了时间移动之力的主人公可以修正历史，让原本死去的登场角色得以获救，逐步迈向光辉的未来。重制版在原版的基础上调整了角色平衡性，战斗最大的特色就是可通过指令改变角色的行动顺序，灵活运用便能打出连段提升伤害。3×3 的格子系统趣味十足，玩家可通过技能移动敌人的位置，满足战术要求。

本作是一款无论是角色塑造还是剧情都非常王道、稳重的作品。全篇剧情没有多余的献媚情节，主角在获得穿越时间的能力后背负起拯救世界的任务，因沉默寡言、外冷内热的性格致使他的表现十分硬派，省去了不少多余的纠结剧情，同时也可以从主角与同伴互动的剧情中看出他是一个很为同伴着想的好人，作为主角来说是个偏向成熟的讨喜形象。因为本作最大的卖点是穿越时间，所以剧情都分为很多个时间点，玩家可以自由返回这些时间点重温剧情或是回收遗漏要素。剧情的推进方式并非只是简单的线性式，而是需要根据同伴给予的提示来思考自己该回到哪个时间点，解锁关键要素后才能让流程正常进行，继承了老一代 RPG 的风格。整个流程分为正、异传两个大章节，属于不同的世界线，玩家需要在两个世界之间不断来回，虽然有时候显得比较乱，但整体来说剧情还是统合得比较完整的。

让笔者感到比较遗憾的是，新追加的亚传章节虽然补充了同伴个人剧情以及世界观的内容，但真凶的出现却比较匆忙，与原版剧情相比有些画蛇添足之意。虽然有些许的不满意，但是亚传的结局总归给了一个完满的结束方式，一些在原版中塑造简单，下场悲惨的敌角在亚传中也获得了剧情补完，并有个人的结局，让玩家体会到，在本作中坏人也不是那么单纯的坏，都是为自己的信念而战。

本作最大的遗憾还是游戏画面没有太大的进步，但其朴实的风格和充实的内容，定能满足 RPG 爱好者的需求。

怀旧度 ：★★★★★
点评人 ：果汁



●爆肝时刻

流程每进行到一定程度，就能看到系统提示时之牢狱又进新货了！心痒难耐之下只好又放下主线跑去时之牢狱，刷好几个小时把新的装备全部凑齐才安心。所以笔者的实际游戏流程其实已经过 100 小时了……



今天的首尔还是一如既往地和平（才怪！）

混沌特工
Agents of Mayhem

机种：PS4/XOne
厂商：Deep Silver/Volition
类型：动作射击
版本：港版
发售日：2017 年 8 月 15 日
对应人数：1 人
售价：PS4：479 港币、XOne：429 港币



●这个《黑道圣徒》画风有点不一样！

实话实说，虽然挂着《混沌特工》这个新名字，但这款游戏从风格到内核都还是透着一股《黑道圣徒》的味道，一样的紫色主基调，一样的贵气加逗比风格，一样的个性炸裂的角色和一样重复度十足的支线内容，除了在一些屎尿屁笑话和低下限元素运用方面没那么露骨，这游戏和《黑道圣徒》比起来，说完全一样有失公允，但有个八九分相似是绝对跑不掉的。

于是在度过了刚开始的懵逼阶段后，已经在《黑道圣徒 3》、《黑道圣徒 IV》和《黑道圣徒 冲出地狱》里饱尝过其重复性游戏元素的笔者立刻就对《混沌特工》的系统变得驾轻就熟起来。不客气地说一句，以前“《黑道圣徒》系列”的作品在支线内容的用心程度上，可能都比这款作品要多一些，起码前者不会用无穷无尽的随机生成秘密基地来糊弄玩家，试图强行延长游戏时间，更不用提那个纯粹就是安排来浪费玩家生命的合约系统了。

总体而言，《混沌特工》更像是一次只迈半步的尝试，在一些核心的地方——例如游戏的整体操作逻辑和射击手感——上的确作出了改动，但是又不愿意抛弃自己过往所秉持的风格，加上因为尝试新事物而导致经验不足，最后导致游戏成品不伦不类，既讨好不了原有的粉丝，又无法作出自身想要的突破。

上一个类似的作品，名叫《为战而生》，开发者是创造了“《边境之地》之地”系列的 GearBox，而这款游戏，已经沦落到连变成免费游戏后也无人提起的地步。

●这个《混沌特工》还是有点想法的！

虽然《混沌特工》的问题比较明显，但是从另外一个角度来看，这又的确是一款很有自己风格的作品。

在游戏当中，玩家需要操纵三位特工组成的队伍在首尔当中对抗邪恶的军团成员，但是这个队伍并非是同时行动，而是最多只有一个成员能够处于激活状态，其余两位作为后备，但是玩家可以随时进行切换。

这种思路不但一定程度上克服了单个角色缺乏对抗特定敌人手段的问题，还派生出了更多变的玩法，玩家们可以把特工们的特殊能力和枪械特效组合起来，产生更有效的“连招”手段，快速地消灭敌人。另外特工们还有不同的装备和升级，能够按照其风格进一步强化他们的战斗手段，并且每一个特工的使用体验都是截然不同的。

除此之外，游戏对于特工们的性格特征塑造也非常用心，不但外观上个性十足，而且每个特工都有属于自己的故事，还有四个特工队伍所特有的剧情，加上在主线剧情里的各种乱入吐槽，保证了他们的存在感。

所以虽然缺点很明显，但要从完全新作的角度看来，《混沌特工》倒也是创造出了一个有着自己特色的系统，和一批有着独特风貌的角色。只是比起用他们在游戏中那个所谓的未来首尔里大闹一场，笔者果然还是觉得扮演圣徒帮老大比较带感啊......

重复度：★★★★★
点评人：稀饭



▲本作当中，来自“《黑道圣徒》系列”的经典角色约翰尼·盖特也作为一名 DLC 特工登场，问题是只有预订实体版的玩家可以免费得到这个角色，预订数字版的则需要在这个游戏发售了一个月后才能购买其对应的 DLC，简直是迷之苛刻。

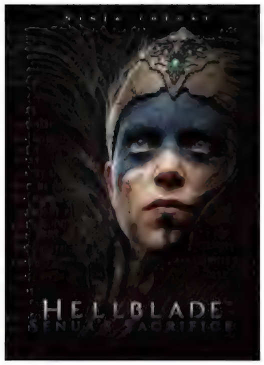
●续作展望

虽然《混沌特工》有着一些亮眼之处，但毫无疑问作为一款挂着新作名号的作品来说，它既不够创新，也不够精致，还没有完全摆脱《黑道圣徒》的影子，除非 Volition 真的铁了心要把这个系列做下去，不然的话还是请乖乖继续做他们的《黑道圣徒》吧！

以游戏展现出精神病人的世界

狱刃 塞娜的献祭

Hellblade: Senua's Sacrifice



机种：PS4
厂商：Ninja Theory
类型：动作冒险
版本：中文版
发售日：2017 年 8 月 8 日
对应人数：1 人
售价：29.99 美元

Ninja Theory 工作室有些玩家可能会觉得陌生，甚至会把它与 Koei Tecmo 的 Team Ninja 弄混，但应该没人不曾听过《天剑》与《鬼泣 DMC》这两款游戏的大名。这次 Ninja Theory 不再是代工，而是以独立工作室的姿态带来了这款制作精良，画面媲美 3A 级别的《狱刃 塞娜的献祭》

既然要和 3A 作品比较，画面自然不会含糊，在虚幻 4 引擎的加成下，画面的精美程度令不少大厂都叹为观止，例如海边的场景，一望无垠的海平面以及拍打在岸边的水花都达到了以假乱真的质感，而昏暗的场景内，随着火把忽明忽暗的洞穴也为剧本烘托出极为契合的氛围。不过曾大力宣传过的面部表情捕捉，游戏中却显得有些发力过猛，几乎不会闭眼的女主角凝视着玩家的几个镜头有些毛骨悚然，室内部分场景的材质也没有摆脱“虚幻 4”引擎带来的塑料感。

除了画面部分，其余地方就要逊色不少，例如 Ninja Theory 本该令人期待的战斗部分，实际游玩起来却变成主打冒险解谜，零星的打斗成为了聊胜于无的附属品，并且明显制作得不够完善，缺乏深度，更别提种类稀少、AI 低下的敌人了。

至于解密部分，本作巧妙的利用光影谜题展现出精美画面，利用视角谜题来加深越肩视角下玩家的代入感，无论方式和关卡设计都相当不错，但缺乏有效的指引与变换，使得本就几小时的游戏流程显得有些枯燥，尤其在谜题卡住毫无头绪的时候，越肩视角和缓慢的移动反而成为了劝退玩家的一个原因。

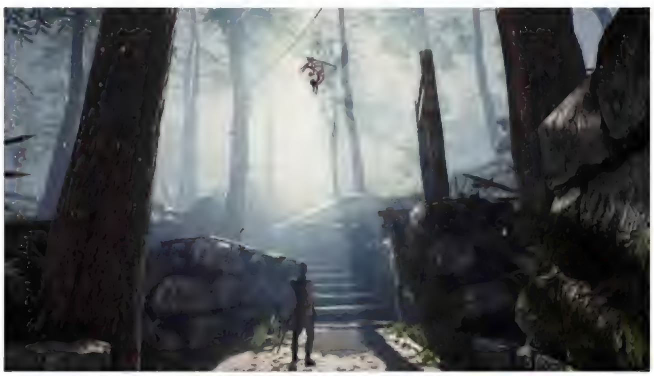
这款游戏无论从哪个角度看都具有不错的潜力，尤其是其独特的精神病视角可以说是史无前例，但独立工作室的局限性限制了这款游戏更进一步的提升。如果这个系列还有机会迎来续作并且得到大厂的合作话，或许能够更加耀眼。

当然，对于常年代工的 Ninja Theory 来说，他们还是更希望自身能够独立吧。

观赏度：★★★★★
点评人：六等星

●折磨时刻

作为精神已经崩溃的女主角，无时无刻不被脑海中另外一个诡异的声音所折磨，眼前的景物也会因此变得扭曲，更别提还要用肉体凡胎去迎接冥界给予的考验。但可别只顾着心疼女主角，这些令人抓狂的折磨同时也会通过声音和视觉传达给屏幕前的玩家们。







停不下来的“死喷乱涂”2

油彩军团 2

Splatoon 2



机种 :NS
厂商 :Nintendo
类型 :动作射击
版本 :日版
发售日 :2017 年 7 月 21 日
对应人数 :1 ~ 8 人
售价 :6458 日元

《油彩军团》优异的游戏素质令其在前作就赢得了不少人气，官方的长期更新更是让这游戏的话题持续不断，这次的续作从 Wii U 转到了 NS 上表现更为出色，至少玩的时候不用频繁仰头低头看地图（前作的小地图在 pad 上）就已经让人感觉轻松太多，毕竟玩动作游戏的时候让人把视线暂时移开是很不爽的一件事。

游戏玩法与以往没什么差别，仍然符合游戏标题“死喷乱涂”。无论什么模式，把场地涂出自己的颜色都是第一步，要不然没法以灵活的走位大展身手，更别说在常规赛（比较双方涂地面积大的规则）中夺冠了。虽然涂抹墨水是一种游戏的硬性“规定”，但其实还是很符合大多数人的人性——在场地中尽情涂抹自己颜色的墨水实在是令人爽快，这一点和射击游戏“突突突”的玩法一拍即合，赢得了不少欧美玩家的喜爱。另一点就是游戏的上手难度很低，瞄准技术差？你可以用滚筒或笔刷等近战武器；正面刚不过对手？你可以绕过他们，优先达成对战目标——因为这款游戏并没有一种规则要求击杀对手。

PvP 是游戏的核心模式，和前作一样依旧分为常规赛和排位赛两种，在比赛开始前大家都看不到各自的武器，而且队伍的分配也完全随机，也就是说要与临时的队友共斗，这不仅考验大家的默契，玩家对地图、武器的熟悉度也是决定胜负的关键要素，光是与陌生人默契共斗这点就有十足的吸引力。排位赛下仍然有推车、抢地盘和搬东西三种规则，不过这次排位的三种规则分开算排名，这让不少玩家乐开了花，毕竟不是每个人都能熟练驾驭这三种规则，排位匹配的时候也不怕被不擅长的规则降低排名了，另外这次的排名提升机制也有所改变，要多次失败才会减少积分，升阶比过去简单了不少，但升阶要赢的次数也有所增加，对玩家的实力要求更高。令人兴奋的是，这次还加入了开黑排位赛模式，能与好友精准联机和他人互怼，不用再担心因为好友被分到别队而产生友情破裂的情况。

本作收录的武器种类丰富，枪械类就有很多种，近战则有水桶、笔刷和滚筒。武器性能各有千秋，同种武器也有数值差异，还有与它们绑定的副武器和特殊武器，能满足玩家的各种需求。新加入的双枪与体感操作玩家十分合拍，灵活无消耗的翻滚让它在单挑时有独特的优势，但同时需要准确的瞄准技术才能发挥双枪的性能，熟练之后要让你身后的观众喊出一波“6”不是难事。伞枪是后来更新才能在对战中使用的武器，虽然攻守兼备但十分高手向，需要精准地判定对方攻击的时机开伞防御反击才能发挥作用。

本作和前作相差较大的地方，莫过于特殊武器和装备技能的重做了，前作的大多特殊武器可以用简单暴力概括，超大的范围和超强的攻击力可以一发逆转局势，高玩们甚至找到了某些地图的最佳释放点，只要指定位置使用特殊武器就必定能强力压制对方，使得对战到后期过于单调，这或许也是在特殊武器重做的同时，对战地图也几乎全部换掉的原因。现在的特殊武器远没有过去的那么好用，统统需要较为准确的操作才能产生压制力，而且在发售后不久的更新中，官方调整了所有特殊武器槽积累的速率，越是强力的特殊武器积累速度越慢，很好地调解了它们之间的平衡，玩家们的选择也更多。



本作的单机模式仍然很有趣，和前作一样是由机关组成的关卡，要求玩家利用手中的武器和场地机关一路走到底，能让人深切地体验到喷涂墨水这一核心系统，也可以看做每种武器的教学模式。关卡中的各种收集要素延长了这个模式的耐玩度，收集要素的机密文件还给玩家介绍了前作于本作之间发生的故事。说到本作的单机剧情，就是英雄帮助前作偶像拯救搭档的故事，然而有意思的是，被抓走的是官方先前举办的“最喜爱偶像”投票活动里胜出的那一位，不得不说老任真会玩。不过令人遗憾的是，单机故事说的全是前作偶像的事情，与本作新加入的两位偶像没有任何关系，这令她们被两位前辈盖过了锋芒，除了每次游戏更新出来刷脸外毫无存在感。

打工模式（Salmon Run）作为本作新增的内容，其紧张刺激的联机 PvE 玩法赢得了很多玩家的喜爱。和 PvP 一样，每一波随机交换武器的机制很考验玩家之间的默契，然而击杀大量登陆的杂兵的爽快感是其他模式所不能攀比的。该模式中出现的强力 BOSS 设计得很到位，都是属于单挑很弱团战很强的类型，需要队友掩护才能顺利击杀。除此之外，场地中追加的几个随机突发状况也为战斗带来了更多可能性，这些状况虽然会让战斗更加苛刻，但报酬十分丰盛，一旦队伍配合不好出现了缺口，就有可能在几秒内全灭，所以该模式下玩家的配合意识尤其重要。

游戏的内容远不止目前的内容，官方在之后还会持续更新地图和武器，前作惯例的庆典活动仍然存在，类似帮派战的形式和丰厚的奖励让很多人屡试不爽，除了令人上瘾的各种模式外，这也是让前作一直火热的原因之一。总而言之，《油彩军团 2》仍旧继承了前作优异的素质，追加的新内容也非常成功，是安利亲朋好友 NS 的大好作品，相信后续的更新能给玩家更充实有趣的体验。

耐玩度 :★★★★★
点评人 :昴星团

●猥琐时刻

单机模式下，完成关卡的界面会显示角色当前服装抱着鲶鱼电池的状态，注意是当前服装！单机模式关卡中，角色受到一定伤害之后会爆衣（真），此时角色的移动速度大幅降低，再次受到攻击就会被干掉，这种状态会维持一段时间，也就是说，在被爆衣的状态下完成关卡的话……





炒冷饭也要有基本法！

关于游戏界那些“新瓶装旧酒”的现象

文：十大恶劣天气　编：北山杉　美编：咕噜



[chāo lěng fàn]
炒冷饭 编辑
炒冷饭，比喻重复已经说过的话或做过的事，没有新的内容。

中文名	炒冷饭	注音	ㄔㄠˇ ㄌㄥˇ ㄈㄢˋ
拼音	chǎo lěng fàn	属性	词语

目录
1 解释
2 例子

解释
本义原是将凉饭在锅中加温炒热；后来比喻重复已经说过的话或做过的事，没有新的内容。
同时也比喻游戏厂商把老游戏不添什么新东西就复刻出来叫炒冷饭。

我们经常能够听到一句话——“炒冷饭”什么的，最讨厌了！”可大家有否想过为什么越来越多的厂商喜欢干这个吗？

你肯定会说，这还用想吗？当然是为了骗钱呀！俗话说得好，砍头的生意有人做，赔钱的买卖没人干。即便是将老游戏加个“收藏版”、“导演剪辑版”的名字就拿到新平台上去卖，至少也是要付出一定的运营成本的，“炒炒炒”的本质，还不是因为还是有人卖账吗？

平日里，只要一听到关于冷饭的新闻，大家都是一通胡喷，或者干脆把某些惯于此道的厂商称之谓“婊”。可骂来骂去，也阻止不了这种行为。随着年龄的增长，变得日益怀旧的我们，甚至在内心深处希望那些曾经触动自己心灵的经典作品能够穿越时空，让我们找回昔日的感动。这种“人格分裂”的关键，恰恰在于我们并没有站在客观的角度，来审视“冷饭”存在的合理性。

况且，并不是每一种“冷饭”的炒法，都是毫无诚意的。

●复刻、重制……为何总是让人傻傻搞不清？

所谓复刻游戏，简单的说，就是把老游戏翻新之后再次拿出来卖，即所谓的“Remastered”。当然，在著名“冷饭大厂”——Capcom的理解下，所谓的复刻，就是换个封面，然后配上一个听上去很有收藏价值的名字。

当然，为了不至于让人骂，适当地优化一下画面还是必要的。关于这件事情，有的无良厂商是这么干的：分辨率不够看？那就直接用插值算法把贴图和模型自动拉伸一下；不支持宽屏画面？直接上两条黑边遮一下不就成16：9了吗？就拿《战神1、2》两作的PS3版来说，原版经过CRT显示设备“修饰”过的画面，高清化之后反而彻底暴露了其惨不忍睹的真面目，让玩家的美好回忆瞬间崩塌。

对于《光环2》（2004年）、《COD现代战争》（2007年）这些距离今天不算太遥远的游戏来说，当时的画面表现虽然和当今游戏相去甚远，但只要给画面的细节和精度加点“料”，低模改高模，重制一下贴图、材质，再加入主流的特效，适当修改一下原版中影响体验的细节，就能旧貌换新颜，达到今天玩家的普遍审美标准。

下图就是收录在《光环 士官长合集》中的《光环2》复刻版和原版的画面对比，配合重新混音的BGM和完全重制CG，是不是觉得自己是在玩一部名为《Halo2》的全新游戏？为了避免玩家们出现的这种幻觉，游戏中特意提供了一键切换到“原味”画面的操作，从中不难看出，内存中加载的示例图像依然基于初版的源代码，它并不是真正意义上的重制游戏。至于我们眼前堪称云泥之别的两种视听体验，其实就和在PC游戏的画面设置中，将“very low”调整到“Ultra”是一个意思。

说完了“复刻”让我们再来看看“重制”。我们不得不承认，在炒冷饭这件事情上，干得最坏的和干的最好的，都是Capcom。早在十五年前，《生化危机》新版，即“生化”迷俗称的Rebio，就已经为业界示范了“冷饭”最高层次的炒法——重制（Remake）。

除了剧情大纲、人物设定、台词这些剧本范畴的内容以外，小到一盏





◀由于炒得次数实在是太多，后来干脆连封面都像得换了！





台灯，一座雕像，大到“洋馆”的整体布局，在Rebio中都进行了彻底的重制。甚至谜题和怪物这些相对固化的内容，在新版中也需要玩家从头开始去摸索和试探。在Biohazard（Resident Evil）这个熟悉的标题之下，游戏体验从第一秒开始就是全新的。

在游戏业，真正符合“重制”标准的游戏寥寥无几，因为它和原创游戏相差无几的高昂成本，已经不符合厂商“翻新”的利益诉求，也只有三上真司这种偏执狂才敢去尝试！也正是这部叫好不叫座的作品，给日后三上和Capcom的决裂，埋下了不安的种子。



如此看来，复刻和重制的概念和界定并不复杂，就好比是汽车产业中的“旧车美容”和“新车改款”，我们之所以经常搞不清楚，关键还是在于某些无良厂商经常混淆这两个概念，好用尽可能少的投入，来从不明真相的玩家们口袋里面多骗一点，甚至忽悠到最后，连自己也被套进去了。2014年PSX发布会上，SE的大佬们把所谓的“FF7重制版”说得吐沫芯飞溅，可屏幕上播放的1998年老版画面却让台下观众看得一脸尴尬，这种睁眼说瞎话的功力，简直是连老脸都不要了。最后也让SE后来自觉无趣，再无下文了。

“冷饭”——游戏市场规模缩水的产物

在过去的8-bit / 16-bit游戏时代，核心用户占据绝对主流，老玩家通常拥有上一代的机器和卡带。因此靠单纯提升画面的重制，即便有人去做，用户也未必会买账。然而到了3D游戏时代之后，情况发生了反转。

作为一种视觉动物，人会本能地被画面所吸引，这就是索尼在1994年凭借Playstation强势介入游戏产业之后，可以把大量的非玩家群转化为轻度玩家的原因。两代主机的努力，在PS2时代获得了高达1.5亿的主机销量——前无古人，而且在可以预见的未来极有可能也是”后无来者”！

经历过这段历史的人都会发现，从3D画面“低清低质”的PS，到“低清高质”的PS2，游戏声光表现的进化让人瞠目结舌。三维场景下的玩法也日益成熟，各种开脑洞的游戏设计层出不穷。

然而，进入PS3时代之后，虽然游戏画面已经HD化，但玩家再也不会找到从PS到PS2时的那种震撼感。至于进入PS4时代之后，画质的提升即便对于老司机们来说，也显得不那么明显了。

对于软硬件厂商来说，此时既不能通过画面的提升来继续吸引轻度玩家，而且游戏在玩法上的进化空间也极其狭小。更为严峻的问题，是“高



▲相比PS3上的原版，PS4版《最后生还者》的提升还是很明显的。

清高质”时代的游戏开发成本，要比“低清低质”时代高了至少十倍，而用户群的规模，却缩水了好几个数量级。无论是开发全新的 Title，还是推出续作，厂商们都要面临巨大的风险。所以，大家都不约而同的想到了“炒冷饭”这条路。

绝大多数的重制游戏的成本，肯定要比原创作品要小很多。而且它们的品牌已经建立，不需要在市场铺路这一环节烧钱。靠情怀牌，甚至可以唤醒曾经的那些轻度玩家对新主机的购买欲。当然，无论你承认与否，其实我们大家对“冷饭”的接受度也在慢慢提高。

从 PS3 时代开始，主机从硬件定型到发售，通常不会超过两年时间，这已经远远超过了一部重量级游戏的开发周期。因此新平台推出之后，不仅要面临首发软件严重匮乏的问题，而且这段空窗期还会持续相当长的一段时间。所以，保持对上一代游戏的兼容(PS3)，或者祭出冷饭大法(PS4)，拿过去的优质独占品牌来顶一顶，也不失为一种可行的思路。对于第三方厂商来说，由于无法像“亲儿子”那样获得第一手的主机性能数据，因此他们也更倾向于用重制游戏进行试水，先研究摸透机能再说。

由于主机较长的更新周期，一些出现在上一代平台的经典作品，常常因为机能问题而给玩家们留下缺憾。因此在高性能主机接班之后，玩家们很自然地期望消弭掉曾经的那些“自然残缺美”。就拿《最后生还者》(TLOU)来说，其充满电影质感的体验，在榨干 PS3 的机能之后，仅能以 30FPS 和 720P 的画面运行，而 PS4 版则可以提升到 60FPS / 1080p，流畅度的提升也让整个游戏体验趋向完美。对于顽皮狗来说，在新版的开发过程中很快就摸清了 PS4 的性能极限，为未来《神秘海域 4》的制作进行了必要的技术储备。对于玩家来说，只有这样的作品，才符合顽皮狗在我们心目中的“处女座”属性！

也有人会说，在进入使用 X86 架构的 XOne/PS4 时代之后，厂商已经不存在试水的问题了，可重制游戏一点也不少啊！其实，不是重制游戏多了，而是新作更新速度太慢所造成的错觉。即便是原创或者是经典续作，为了平摊成本，厂商必然祭出各种“套娃”战术，就像 Ubisoft 旗下的几个年货品牌，一套游戏系统换个皮就是一个全新的游戏。这些恶性循环，自然造成系列游戏，甚至是同类型游戏的同质化现象愈发明显。深受打击的老玩家们，自然开始怀念过去那个神作辈出的时代。

如果说 PS3 时代的重制是厂商们实现某种“不可告人的秘密”的伎俩，那么在今天，重制游戏已经成为了核心玩家们的主动需求。





随着高性能游戏引擎免费化、通用化和易用化的发展趋势，甚至有不少等不及的民间高手们，干脆撸起袖子自己重制了。上图为俄国独立开发组 Invader games 用 Unreal Engine，结合《生化危机 暗黑历代记》、《生化危机 浣熊市行动》以及《生化危机 爆发》的图像素材制作的《生化危机 2 重生》。虽然这样的作品注定会因为版权问题而胎死腹中，但官方至少能通过它们看到粉丝们的爱，或者在舆论的倒逼之下加快官方重制的步伐。在 Invader Games 弄出这么一个大新闻之后，Capcom 也不得不假装很有风度的将这群票友们诏安，然后宣布了所谓的《RE2》官方重制计划，然后？然后就没有然后了——你以为老卡真的把这件事情当真吗？

“炒冷饭”，也要讲性价比

无论对于厂商的“炒”还是玩家的“买”来说，都存在一个关于性价比的问题。我们都知道，“炒冷饭”这件事情，并不是零成本的。相对 3D 游戏，2D 游戏的复刻成本往往会更高。这是因为，很多经典 2D 游戏的画面素材都是基于像素，而不是矢量图，因此经过 HD 拉伸了之后，很自然地就变成了满屏的狗牙。就拿已经推出的 PC 经典即时策略游戏《帝国时代 II》和《星际争霸》的 HD 版来说，我们所看到的那些熟悉的单位形象和动画效果，都经过了重新绘制。

这个问题，同样制约着那些采用 2D 背景的 3D 动作冒险游戏。在老卡的冷饭大军中，各种“生化”合集唯独缺少了 2 代、3 代两作，《鬼武者 1、2》这两部殿堂级的作品也没有拿出来翻新。这不是因为他们有节操，而是这四部作品的 2D 背景，在高清化之后必然会变成一块块“高清”的马赛克。

相对而言，3D 游戏的重制，在成本上肯定要低很多。进入 PS3/X360 时代之后，主机游戏基本上都是在 X86 架构的开发机上完成，初始的材质和特效通常都比成品要高，只是为了流畅性，不得不在最终版中进行妥协式的阉割。所以，上文提及的《最后生还者》的“完全版”，我们也可以将其看成是它最初的“工程版”。

况且，即便是像《COD 现代战争》那样对材质进行彻底翻新，它的代价其实也不会太高，因为这部分的活计都是由我国和东南亚的外包公司完成，花费早就是民工价了……体现厂商诚意的关键，就在于他们准备为玩家释放多少情怀，自己再额外掏多少。

说完了那些抠门的厂商，再说说我们这些精打细算的玩家。消费者希





▲《帝国时代 2 HD》在支持 1080P 的同时，还使用了视觉增强引擎强化了画面细节。



望自己所买到的产品能够给自己带来独特的，不可复制的体验。就连买一件衣服，通常也要考虑周围人的穿着打扮，生怕出现“撞衫”事件，在买游戏的过程中，我们自然也不可能容忍一个在内容上一成不变的东西出现在自己的购物车中。

既然购买冷饭游戏，本质上属于一种被我们的潜意识所抵制的重复消费行为。那么，如果厂商仅仅是让玩家感到物有所值，这是远远不够的。能够对二次购买行为产生激发和导向作用的，应该是产品自身“物超所值”的吸引力，即让玩家在掏完钱之后有“赚到”的错觉。

一般来说，重制游戏的定价不仅要明显低于同期同等级别的作品，而且还会附加充实的内容，最管饱管够的方法，就是把已经推出的 DLC 全部打包塞进去了事！当然，像《GTA5》的 PS4 版这种直接按照新游戏价格发卖，玩家们也不会觉得亏了的游戏，毕竟是少数。面对一份普通的“冷饭”，只要是个活人，都会考虑是否划算的问题——最好给人以“是充话费送的”这种奇妙的感觉！

这个招数，动视早就用过了。《COD 现代战争》的高清复刻版名义上是《COD 无限战争》传奇版的“赠品”，然而，通过和普通版高达 250 元人民币的差价，我们很容易算出它的真正“价格”。就在两个多月前，他们不就是按照这个价格推出单行版了吗？

对于产品力号召不像《GTA》这样强大，或者是没有多少 DLC 可以填充的名作来说，让重制游戏看起来好似一份巨无霸汉堡（确切地说是它的广告图片）的方法，就是把系列所有作品高清化之后，塞入一个合集之中。PC 经典太空题材 RTS 游戏《家园》的重制版中，就包括了 1、2 两作的高清复刻和原作，售价仅为 $29.74。《光环 士官长合集》和《神秘海域 HD 德雷克合集》，均包含了除最新作以外的全部正篇作品的 HD 版。还有的作品虽然没有续作，但却可以通过制作人的“血缘关系”，以拉郎配的方式组成高清合集 比如《超凡双生 + 暴雨》和《汪达与巨像 +ICO》的 HD 收藏版。

虽说买到的都是翻新货，但真的去算一笔账的话，玩家未必真的会吃亏。用一个游戏，甚至是不到一个游戏的价格集全一套游戏……这种“性价比”即便对于此前已经通关过无数次的老玩家们来说，也有着致命的吸引力。

并不是每一个人都是从 FC 时代开始接触电子游戏的，对于那些刚刚购入新平台的新生代玩家来说，这种高清合集就更显实惠。因为只要一台游戏机外加一张碟，就能玩之前出现在不同平台上的系列作品，就像 PS4 上的《战神》全系列高清合集，玩家不仅能够玩到 1-3 作，而且还有 PSP 上的两部逆向移植作品——不需要翻箱倒柜寻觅中古主机，连 PSP 的钱，索尼都不赚你的了，你说划算不划算？



结语

如果 PS2 时代的游戏业是处于“最好的时代”，那么本世代的游戏市场，恐怕就是“最坏的时代”了……一方面是游戏开发成本的节节高升，让顶级开发商都难以承受，即便是《潜龙谍影 V》（MGSV）这样的品牌，卖到 600 万份才能勉强回本。另一方面，则是游戏用户群规模在不断萎缩，手机又在大幅度地蚕食人们的娱乐时间。目前 PS4 的生命周期已经慢慢来到中老年，但销量连 PS2 的一个零头还没有达到，至于 XOne，更是从一出生就没有脱离“大暴死”的命运。随着核心玩家群年龄的增长，怀旧思潮就必然产生了一个专为重制游戏而设立的细分市场。

上面所描述的这“一加一减”，注定了“高清炒冷饭”的风潮，不仅会越刮越猛，而且还要长期持续。在游戏业的发展面临各种挑战的当下，适时停下脚步，回望过去，利用一下过去黄金年代中所积累的红利，这并不是坏事。

然而，无论对于游戏厂商还是广大老玩家们，过分沉迷于过去的人和事，必然会止步不前。或许，应该反思的，不仅仅是搞各种翻新套路来“骗钱”的厂商，还有心甘情愿“受骗”的我们……





古道今风 英雄何在

“《真·三国无双》系列”人物形象进化的路与道

文：十大恶劣天气　编：纱迦　美编：Juxi



2016年12月26日，Koei Tecmo（以下简称KT社）公布了《真·三国无双》系列的第八作。“光荣自成立以来投资最大、内容最多的作品”、“开放世界”、“将三国时代浓缩进游戏沙盘”、“近百名武将的庞大阵容”等等卖点，的确让人无限期待。

然而在过去的近十年时间里，光荣已经将这个百万级的超级大作，弄成了以“十万”为销量基数的小众产品，即便祭出了逆向移植、出PC版等等招数，销量依然毫无起色。关于“一切为了割草”的恶劣体验，我们已经进行了太多的吐槽，这也绝非是本文的主旨。

然而，在战略性、战场互动性，甚至是最起码的动作性都消失殆尽的6、7两作中，我们依然能坚持玩上百小时、至少把“无双模式”（故事）中的大多数角色通关一遍的原因，难道都是为了自虐？答案当然是否定的！我们需要欣赏KT社创造出的那些融合了古典美与现代精神的角色，是如何在这个三国背景的架空世界中书写自己的精彩人生，又是如何对耳熟能详的历史故事进行重新的演绎和解读，以及如何和我们的性格和价值观形成共鸣。

遥想当年《易中天品三国》系列的巨大成功，归根结底在于“现代性”。一是对现代的传媒手段——电视的运用，二是以现代视角来演绎历史。“无双”和“易中天品三国”的都有着相同性，二者都是以现代视角，从“人”的角度入手，站在历史中，绕到历史后，连接今人心，从而避免了文化差异造成的认知鸿沟。如果徒有火爆的外表而没有文化的感染力，“无双”只能是一个昙花一现的游戏，根本就不可能抓住我们的心。“无双”立足于人物本身，通过人物说历史，以历史说文化，以文化说人性。

在这个看脸的社会，就让我们先从无双人物的造型元素来谈起吧。

拒绝“脸盲症”

《真·三国无双 7 猛将传》中的武将数量已经达到了 82 人，无论是在三国历史中留下浓墨重彩的“主线人物”、架空角色还是一瓶酱油，他们的造型、性格、招式、手感都自树一帜……听起来似乎是本来就应该的事情，实际上要做到这一点，别说本来给留给角色的“演出时间”就有限的动作游戏很难做到，就算是影视作品，也几乎是一个不可能完成的任务。

也许你会说，每次看到 KT 社公布三国题材游戏的人物大头照，我一眼就能认出来不少啊！那么问题来了，你是如何能够认得出两千多年前的古代人的样子呢？废话，当然靠意淫啦。正是靠一代又一代人孜孜不倦的辛勤意淫，才形成了那些大 V 级人物锋锐而又通透的形象。而至于那些不值得，或者没工夫去意淫的边缘人物，自然只能享受大众脸的待遇。

这里就涉及到一个历史人物的辨识度问题，最好认的自然是在历史典籍、小说中拥有较多戏份的角色，正是因为他们获得了作者的某种青睐，他们的形象和事迹总能提供与人不同的视觉元素。其中识别率最高的，莫过于三国文化的圣经——《三国演义》中作为“主角出场”的刘、关、张、赵，相信即便你将雌雄双剑、青龙偃月刀、丈八蛇矛、银盔白袍这些“橙装”从肖像中剥离出来，甚至是将诸如二爷那顶带了一千多年的“绿帽子”拿走，我们也可以轻松对号入座。所以我们看到，即便自从《真·三国无双 5》之后“《无双》系列”的画风突变，各种西洋剑士、超级赛亚人、西域绝命毒师之类的夸张形象层出不穷，但上述四人的造型设计，基本上还是维持着保守路线。

识别率第二高的，是那些自带特殊道具出场，并且在年龄、身份和技能上有一定特色的角色。看到方天画戟和两根天线，除了“小强”你还能想到谁？一个老头，画出八块腹肌再给他一张弓就是黄忠。画得仙风道骨一点，配一个葫芦便是华佗，如果面露少许凶光的老年医务工作者，自然是于吉无疑了。至于眼罩（东尼）、双鞭（太史慈）之内的道具，只要不把其主人画得过偏，认错基本上是不可能的事情。

真正有挑战性的，是塑造那些拥有超强实力，却由于原著立场、角度的不同而显得形象模糊，或者是由于“属性”和“技能”高度雷同而难以区分的武将，其中又是以在《三国演义》中作为反派出现的曹营众多武将为代表。光荣的设计既有高度的辨识度，同时又有历史依据，让人信服。

虽然光荣三国游戏的玩家们普遍认为最符合许褚特质的游戏角色，是《曹操传》中那名爆发力和敏捷性惊人的山贼，但他人气最高的形象，还是“《无双》系列”中那个拿着大锤子、大木鱼、大烤鸡，将周围人通通打到天上去的弱智大胖。他的生活只有吃饭和保卫主公这两件事，征战天下不为功名利禄，只为乱世终结之后回家种地——与历史中曹操对其“虎痴”的评价极其吻合。

演义中的曹仁在罗导的安排下，简直就是个活体经验包。曹操创业初期，他在坐板凳；好不容易出场之后摆个八门金锁阵，被徐庶和赵子龙拆了个精光；到了诸葛亮出山和关羽北伐，阿仁被摁在水里泡了两次……然而到了正史之中，一切都不一样了，瞧《傅子》里面说的“曹大司马之勇，贲、育弗加也。张辽其次焉。”虽说他没有张文远威震逍遥津这样传奇性的战绩，但在荆襄拒周瑜，抗关羽多年，如同曹操战略布局中的定海神针。仁哥很少石破天惊，不显山露水，不搞大新闻，只专注于为正面战场提供安全保障，将风险降到最低。因此将其《真·三国无双 3》使其以重装铁甲人的造型初登场，我们的接受也毫无障碍。

乐进虽然为五子之一，但传记很短，“演义”里面的记载更是一笔带过。即便如此，光荣还是从极少的历史记载中，发现了这位曹魏首席抢点型前锋的快与狠。游戏中将其设定为一架哪里不服碾哪里的人肉小坦克，让你心服口服。

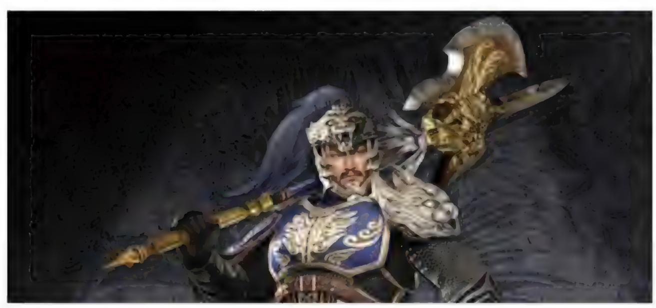
相对武将，为文官增加辨识度就更加困难了。要知道和武将手中的十八般兵器相比，生产工具只有笔墨纸砚，连羽扇纶巾这种知识分子最起



▲用偶像演员来饰演三国角色，有时往往只能起到反效果，因为满眼都是金城武和梁朝伟。



▲在这张老三国的剧照中，除了“嘟嘟”和黄盖以外，身边的一干武将大概只能归入“大众脸”的行列了，虽然他们都是在东吴挑大梁的。



▲也许是为了避免法律纠纷，庞德在 4 代之后长得越来越不像徐老师了。



▲郭嘉和陈群互相看不顺眼的关系，这在《真·三国无双 7》中也有所表现，反倒是影视作品基本上无视了这一点。

码的服饰都不能穿戴（毕竟是猪哥独有），ω-Force 又是如何赋予他们过目不忘的超凡魅力呢？看看在《真·三国无双 6 猛将传》才正式登场，仅用一代就跻身人气五强的郭奉孝吧。

《真·三国无双 7》中的这块金发策士小鲜肉，仿佛一位从二次元世界谪落凡间的鬼才，早已洞察一切，仿佛世上没有什么事需要他用心似的，只是在有限的生命中纵情游戏人间。手持高能穿越系兵器打球棍，一招一式中都流露着奉孝灵动、潇洒和玩世不恭的处世哲学。

对郭嘉性格最好的评价，莫过于曹老板的那句“见世事无所凝滞”，用今天的话说 就是清澈得如同山涧泉水。这位“大自然的搬运工”不会做出(当然也轮不到)“挟天子以令诸侯”这种充满政治意义布局的谋划。也正因为如此，他的智慧在曹营谋士团中最为纯净，而不掺杂政治、家门这些杂事，仅仅像学霸做数学题一样，拆解具体战场上的一个个难题，并且以此为乐，游戏中的他的确是这么做的。

郭嘉身上的最大“黑点”，莫过于陈群所言的“不治行检”，用今天的话说就是“生活作风有问题”，对此，郭嘉的回应便是“意自若”，即“关你屁事！”他们之间这种互看不顺眼的关系，也的确在游戏中得到了反映。而且游戏将郭嘉身上在魏晋时期士族文人眼中的缺陷 定义为喝酒、把妹（或许奉孝身体被掏空，以至于英年早逝的原因就在其中），解读成是当时文化环境下所欣赏不了的“Lifestyle”。相对其他的无双武将，奉孝身上拥有者现代人的思维方式和价值观。虽然这种二次元化的郭嘉的“第一眼”会让我们有些不适应，但把玩一番之后，违和感就彻底消失了。

当然，并不是每一个角色都能（或者说光荣愿意）通过对历史痕迹的重新解读来再造形象，《无双》系列”的确存在一些疑似偷懒的做法，比如徐晃的“阿拉伯人”、贾诩的“阿凡提”、庞德的“徐锦江”，还有张 JJ 的“人妖”，这就是为了增加辨识度而增加辨识度的做法了。



▲同门的《三国志》系列的画风走写实路线 所以孙策的标准像实在找不到什么有辨识度的东西。



■许褚的大胖“痴汉”形象已经深入人心。





▲对此身分雷同的角色，ω-Force 的做法是尽可能通过形象的怪诞性，来进行区分。我们看到，即便是卧龙和凤雏这一对在故事线上几乎没有交汇的角色，光荣依然用“职业养蜂人”的夸张造型来将庞统的形象与前者区别开来。

◀贾诩的造型虽然被槽践了，可文官不这么搞不行啊。



▲从二次元穿越过去的郭嘉，的确应该是这么一个模样。



▲天雷滚滚的台词，还是交给 ACG 人物说比较合适，志玲姐姐就不要凑这个热闹了。



►《吕布与貂蝉》用狗血爱情剧的模式为小强进行了一次不忍直视的洗白。

“洗白”什么的，最擅长了

对于小说和影视来说，把某一势力设为正统，自然可以增加可读（看）性，因为这样可以创造戏剧冲突。而对于“无双”来说，把“大耳”系列当成主角，那么曹操和孙权一伙人的角色魅力就会下降。无论你的人设有多华丽，招式有多劲爆，演坏蛋打好人，玩家心里多多少少会有一些不舒服，至少角色的魅力会下降。而商家恨不得给传统意义上的反派阵营多出几个武将塞进《猛将传》，再添几身衣服做成付费 DLC 呢！

所以，“无双”带给我们的，是一个没有黑暗，没有尔虞我诈，只有理想，责任与担当的世界。这种类似日式少年热血漫画的之所以能够感动我们，正是因为游戏的这一特质正是现代人——至少是游戏迷理解那段历史的一扇窗口。我们看到“无双”武将所奉行的，正是“各人皆有各人的正义”这种日漫受众非常熟悉的价值观（中二病！），作者不会批判角色在历史过程中的不当举措，而更愿意归结为是由情感，理想，夙愿等原因所带来的“间接伤害”——总之，错的不是我，是世界！而每一个阵营所奉行的理念，都成为了旗下武将的执念，它驱动着角色们所有的言行。所以，对于每一个无双人物来说，“洗洗更健康”这句话永远都适用。

其中最好“洗”的，莫过于那些本来就白到宛如圣母的蜀汉势力。作为原本就是演义的绝对主角和儒文化千百年来推崇之至的偶像，老刘家的人自然已经是白上加白，无需在洗，甚至可以适当进行一些符合历史真实的黑化处理。我们应该还记得《真·三国无双 4》的刘备入蜀，进入成都前一个细思恐极的细节：一群老百姓自发拿起武器，叫嚷着要抵抗侵略者！这和演义中刘表治下的子民夹道喜迎皇叔，以及我们思维定势中“解放者一定伴随着箪食壶浆”的情形完全背道而驰——这种设置不仅更符合真实逻辑，而且也的确可以在在《三国志》中得到印证——蜀中一日数十惊，备虽斩之而不能安也……这哪里是播撒仁德，这简直就是犯反人类罪啊！在加入晋传之后，我们从司马氏视角下所看到的那个继承诸葛丞相遗志，明知不可为而为之姜维，更是宛如疯魔般的存在……

稍微有些难度的，是在演义和影视文化产品中充当反派，但从唯物主义历史观来分析，其行为又符合历史潮流的曹家人。毕竟大家都明白对历史人物的评价不能用非黑即白，非正义即邪恶的二分法来进行，而且学术界也早已对此进行了自上而下的科普，比如把老曹洗出萌味道来的易中天老师。让玩家在扮演传统意义上的反派的过程认同这些被长期黑化的角色，其实并不困难。

比较困难的，是看似走“中立”路线的东吴阵营，毕竟“大江东公国”在孙坚之后就没有太多的主张和野心，孙策仅仅只是希望拿下江东做根据地，至于老弟孙权，已经沦落到了守着一亩三分地不丢的地步。对于“无白可洗”的孙吴众，光荣从一开始就试图通过死宅们喜欢的宅腐基元素进行美化，各种关系暧昧的小鲜肉角色云集，也是最早拥有女武将（孙尚香）的阵营。在政治目标模糊不清的现实之下，老孙家三位当家人干脆不谈大业，只谈感情，大家一起唱着“我们是一家人”，为了“三代大业”，为了“反正红色江山不能坏在我手里”的家族梦而奋斗。

比较困难的，是一些在历史中遭受明显不公正待遇或者评价（对此我们往往都心知肚明），但却由于自己在整个故事众的地位并不重要，在翻案的问题上经常被忽略的边缘人物。其中无论是在“演义”还是“无双”众都具有代表性的，是因为脑后凸出一块而被认定为二五仔的魏延。

光荣用再生侠和铁血战士身上的元素组合而成的蛮族面具狂战士魏延，在一个个长得都充满了正能量，张口闭口就是一连串大道理的蜀汉阵营众绝对算是一个异类，说话只有简单的“主谓宾”，面对误解和委屈也是百口难辨的他，只能用利刃来证明自己。记得《真·三国无双 4》中和司马懿的那场对手戏，被诸葛亮定义为叛徒的他在面对司马懿的利诱的时候淡淡地说：“孔明不认可我，但是刘备信任我，为了刘备大人的天下，我要打倒你！”在历史中被刘备破格提拔成汉中太守的魏延，的确想为蜀汉成就一番事业，只是过于孤傲的心，再加上一张不会讲话的嘴巴，得罪了以杨仪为代表的保守势力，诸葛亮死后立刻被落井下石，结果落得个乱臣贼子的千古骂名。游戏如此处理，胜过翻案的千言万语。

然而有一些人的洗白，简直就是不可能完成的任务，他们一生中专干坏事，不干好事，其人品差到身上的闪光点即便拿着放大镜去正史里找，都很难有收获的地步……对于这样的挑战，光荣也有成功的记录。就拿吕布来说，“三姓家奴”的骂名之所以一代一代被流传，并不是他的跳槽次数比较多，而是因为他是典型的“匹夫之勇”的代表，缺乏对于忠孝与名节的概念，谁有豪车（赤兔），谁给美女就跟谁。这种人可能也有一定的人格魅力（否则怎么会有猛将与红颜知己誓死追随），但三观还跟还跟低龄儿童一样幼稚。

光荣对小强的洗法，并没有采用国产电视剧《吕布与貂蝉》这种狗血爱情剧的做法，而是简单直接的将其设定为天下无双、唯武独尊的超人，相信武力能够解决一切——这就是他所信奉的人生真谛。就是这样，一个背信弃义，认贼作父，并且将在封建社会被天下人唾弃的弑父罪行当作家产便饭的小人，变成了游戏中这个唯我独尊的战神。在《真·三国无双 7》的史实线中，战败的吕布并没有在白门楼上跪地求饶，反而是曹操向先伸来橄榄枝。在抛出“想用本大爷，就凭你们？”的回应之后，小强挣脱束



▲作为一对传统 CP，东尼在曹操死前的这段话让人动容。



▲曹操死前追忆逝去的战友，每一次呼吸都是悲伤。



▲你可曾看到过皇叔进成都，老百姓不夹道欢迎而是誓死抵抗的剧情？



▲用正常的逻辑来思考，吕布未必是一个外强中干的小人，倘若一点人格魅力都没有，为何又会有张辽、陈宫和貂蝉誓死追随。

缚，径直杀向各路英雄豪杰，差一点就完成了大逆转……让“无双”玩家第一次从吕布的视角发出这样的感叹：“这家伙果然是真正的‘三国无双’”。而在IF幻想线中，剿灭前来挑事的豪杰之后，吕布更是一路杀向洛阳，片尾指着献帝的鼻子掷地有声地吼道：“天下之所以这么乱，就是因为你们太软蛋！”这样简单粗暴，却又一针见血的政治观，从这个定格在“无耻混蛋”形象的吕布口中说出来，竟然人一时语塞……

当然，有的角色虽然被洗过了，但观感还是会让对历史有些认知的人觉得异样。即便你对魏晋南北朝一无所知，至少都听说过“司马昭之心，路人皆知”这句话吧？！司马氏弑君篡位的罪行不仅被封建礼教所不容，而且他们所建立的政权，客观上也导致了中原由于异民族入侵所进入的第一次大混乱时代……将他们洗成聪明到宛如上帝般存在的全知全能者也就罢了，而且非要把芸芸众生黑成愚不可及的低等动物，这的确是把人给恶心了一把。

说到这里，似乎光荣真的没有洗过的，只剩下了在任何三国题材文化产品中总是以大胡子好色胖子形象示人的董太师了（其实细心的玩家会发现，《无双大蛇》系列”中董卓也有阐述“个人执政理念”的台词），并不是存心不洗，而是即便对于一部合家欢题材的乱斗类动作游戏来说，太师这样的丑角和夏侯渊、张郃这样的谐星是必须存在的。

从“扁平化”到“立体化”的探索之路

《无双》前三作的目标是通过造型设计与标签，做出三国武将的“型”，对个性方面的挖掘并不深。虽然在被誉为系列形态成熟之作的2代中就已经使用了列传模式，但无论是该作还是《真·三国无双3》，角色和战场的联系并不紧密，各种Who和Where完全联系不上的穿越、乌龙事件层出不穷。于是我们就看到了同时出现在夷陵的关云长和张翼德（大耳：“我这是报的哪门子仇？”）、在五丈原狂宰蜀军的老曹、在博望坡轮着巨斧与“云妹”对砍的恶来典韦、从江东坐直升机跑去云南打什么南蛮平定战的美洲狼……

当时之所以会出现这种情况，自然和当时游戏制作的规模有关。毕竟地图做出来就那么几张，如果将“武将在历史上是否参与其中”作为登场条件，那么每个传记最多两三关就结束了，至于那些英年早逝的角色，恐怕还没等数值练起来就被“剧情杀”了，到时候恐怕骂的人更多。更何况游戏本来的目标受众就是那些三国历史了解仅限于少数人气武将和事典的日本年轻人，和对“Three Kingdoms”一无所知的欧美玩家。

在2、3两作流程高度雷同的现实之下，我们看到编剧更多的是使用舞台剧式的夸张手法来深化人物的形象，不多的台词也紧紧抓住人物的个性特征来设计，如刘备是“仁”不离口，关羽则是“义”，曹操隔三叉五就要喊出一个“霸”字，徐晃的台词中的“武”、说话永远不超过五个字的快刀手周泰、最可爱的小乔在《真·三国无双3猛将传》立志模式下写给玩家的信中，署名处居然调皮地画了一只熊猫……

每一个角色的动机都可以概括对大义的追求，对武或美等等方面的追求。从结果上来看，它有效增加了人物间的区分度，人物形象特点明显。但时间一长，玩家能明显感受到这种人物塑造方式相当刻意，人物形象十分扁平，甚至有些扭曲。尤其是武将数量越来越多之后，雷同的感觉也渐渐有了。显然，重新塑造人物对一款游戏来说负担过重了，光荣在当时虽然做得不够好，但一直在努力。比如《真·三国无双3猛将传》中就给每一个角色加入了能够代表其事业巅峰的代表性战役，在任务目标、流程设计，设置是玩法上（居然还有迷宫和潜入……）都做到了用情用心。

光荣真正想为无双武将“画骨”，是在《真·三国无双4》这部PS2上的最后一部“无双”之中。本作不仅回归了武将列传的剧情演绎方式，而且在台词和特殊剧情上也加入了一些个性化的设计，对演绎真实的历史人物关系方面也开始有了一些追求。在夷陵之战中用刘备遇到孙尚香，分居两地的老婆大人会主动撤退，这已经有了剧本的雏形，只是考虑的还不是十分周到，如果你此时操作的是后者，孙家妹子还是毫不犹豫地对夫君实施“脱他衣”……

等到《真·三国无双6猛将传》中，光荣采用国传之后，玩家无需以“通掉一个、解锁一个，再通掉一个”的循环反复割草，取而代之的是为蜀、魏、吴、晋设置四段独立的线性剧本，每个关卡中的登场武将是根据“剧情需要”来决定的，故事的连贯性与演出效果得到了空前的提高——让赵子龙在长坂坡重现七进七出救得幼主归，让张翼德站在长板桥前发出喝退百万曹军

的震天怒吼，让张文远在逍遥津直捣吴军黄龙，上演“东吴小儿也不敢夜啼”的绝世逆转……这下终于不会搞错人了！

将人物与战场相对固化之后，创造符合武将战史的关卡也成为了可能。赤壁之战中的许褚不必先砸了“猪哥”的祈风台，再灭了黄大爷的火船，最后冲到吴军本阵将“美洲狼”拿下才能获取胜利。东南风与火机事件都无法避免，在曹老大跑路之后，你应该做好护卫队长的本职工作，将围追堵截的吴将们全部用那根大号马球棍打到天上去。败走麦城的关二爷也无需用青龙偃月刀将吕蒙劈成两半，扮演关兴的玩家只需要一路护送父亲，然后亲眼目睹父子二人的诀别。

一些著名的战场事典，在《真·三国无双 6》的线性关卡设计下得到了淋漓尽致的展现。徐庶所破的八门金锁阵，在游戏中是一个简单的迷宫，进入其中的张飞会受到持续不断的弓箭攻击，带刺的墙壁使得玩家的移动要相当小心，如果不能一定时间内击破阵中武将，则再多的血也会被磨掉。进入落凤坡的凤雏庞统会瞬间扣掉一大半血，并且会遭到爆气大众脸敌将的疯狂攻击，挺不过去就真的“才到半路里，凤死落坡东”了。陆逊在夷陵遭遇的八阵图一改以往作品中的无脑迷宫设计，变成了一段由机关组成的冒险流程。值得一提的是，吴传中盘的几个关卡在压迫感和导向性上做得相当出色，已经不再是靠“空降本阵”的老套路让玩家在“真·救人无双”的过程中疲于奔命。

这种“一本道”作风当然招致老玩家们的不满，比如同一阵营中的武将在一个国传结束之后最多只能登场三分之一，魏势力中像曹仁、徐晃这样的重量级角色干脆被酱油化，以往玩家们喜闻乐见的女武将更是连出场机会都捞不着。但另一方面，传统意义上的“Musou Mode”本身在《真·三国无双 6》中已经不是重点，你捞不着任何的贵重品，也没有什么需要解锁的东西。可以说，“故事模式”除了故事以外什么都没有，而就是在仅有的剧情体验上，《真·三国无双 6》做到了绝对给力。我们明显感到自势力梦想的实现，是一个团队紧密合作的结果，而不是自始至终操纵着战斗力爆表的某武将，在战场上四处救援那些遇敌便高呼“敌强”、“苦战”的草包。总之，没有针对武将量身定制个性化的流程和类似 6、7 代城市探索这种互动元素，角色的个性展示是空谈。在具体措施上，他们又是怎么做的呢？

在加入 RPG 元素之前的“无双”，正是因为缺乏角色间的互动可能性，只能通过为数不多的过场动画来刻画人物。而对于几十人的角色阵容来说，为每一个人安排一段通关 CG（即便是质量不高的那种），也会增加大量的成本了，更不要说是每关结束都来段过场动画了。所以我们看到自从四代开始的 CG 尽可能地用短促有力的镜头来放大角色的某一特质，并尽可能多的安排多名角色，实现一物（动画）多用。

就拿《真·三国无双 4》濡须口之战的开场 CG 来说，紧随主将吕蒙入场的凌统刚刚踏进大帐，就随手甩下门帘挡住有杀父之仇的锦帆贼甘宁。在随后的战前会议上，两人之间自然少不了互相不鸟的动作和眼神……人物性格和关系在几个镜头中就传达得恰当到位。再看《真·三国无双 6》魏传的结局动画：曹丕顺利登基，立下汗马功劳的司马懿卑躬屈膝行礼，然而等龙椅还没有捂热的魏文帝转过身来的时候，这个野心家露出了诡异的笑容。一个借着曹老板这个大集团一统天下，伺机将其占为己有的阴谋家，仅仅靠一个被观众“不慎”看到的眼神就表露无遗。

为数众多的三国反面人物，早已在漫长的历史上被人们贴上了简单的标签，再被游戏化的过程中，其符号化的特征会变得更加明显。与其如此，不如深入角色的内心世界，用更符合现代人的价值观来对他们被人嗤之以鼻的行为进行再解读，从而使得角色更加立体。“混吃等死教”的开创者刘禅自古以来的惟一“正面”功能 大概只剩下了我们贡献了“扶不起的阿斗”、“乐不思蜀”等等用来嘲笑怂包们的词语，然而这位蜀汉后主真的做错了吗？

早在《真·三国无双 5》以胡子大众脸的形象出现在通关 CG 的时候，光荣就已经致力于将其打造成一个既励志，同时又能够认清现实的大智若愚者。对刘禅的重新解读点在于，他并不是传统意义上的昏君，他明白“扶不起”的并不是自己，而是父辈们致力于维护的这个蜀汉政权。在人前装傻充愣的阿斗，人后却有自己明确的想法和行动力。正如他对姜维所说的那样：“梦话不可以说得那么大声，你为何执迷不悟”，和那些遗老遗少们相比，阿斗并没有活在了上一辈人的阴影下，既然已经无法用武力来开创仁德的时代，那么顺应天命，避免生灵涂炭，难道就不是一种“仁”吗？

虽然光荣的三国题材游戏从未将曹操设定为一个奸雄，但他的性格特



▲没有任何政治野心，只想守业的老孙家，自然只能谈谈家族情了。



▲关羽在 6、7 两作中有了一些感情戏，主要表现在樊城之战结尾时和子女们的诀别。



▲ 352 的时代，光荣并没有认真思考“为什么打”这个问题，甚至是“谁打谁”的处理都想当幼稚。



▲这种中二台词，对于急需扩大销量（主要是中国和欧美市场）的 KT 社来说的确是要再少一点了。

征也仅限于绷着老脸，隔三岔五蹦出句内含“霸道”的话语，挥剑指挥着手下一帮曹营大佬冲锋陷阵的画面。虽然《真·三国无双 6》中的老板几乎还是维持着这种作风，但《曹操之死》这段 CG，却极大的提升了这位枭雄的人格感染力：半躺在病榻上的孟德，用尽最后的力气追思着为了自己而死的战友们，诉说着自己的愧疚：爱将典韦在宛城力战而死，可自己为了天下霸业不得不使用设计陷阱的张绣谋士贾诩。为了能够击杀关羽，情同手足的夏侯渊只能作为诱饵吸引武圣出阵……真正的霸者，平时不管遇到什么困难，都必须做到山崩于前不变色，海啸于后不动心。只有到了生命走到尽头的时候，才能对着空无一人的房间说着那个时代和自己的特殊身分所不允说的话……



►将祝融和孟获的行为定义为守护家园，保护青山绿水，这也很容易让只能在雾霾中自嘲的我们感同身受。



▲既然台词那么二，干脆像周快刀这样能不说尽量就不要说。



►云妹堪称是扁平化到极致的人物了。

结语

综上所述，“《真·三国无双》系列”的前三部作品塑造了三国武将的型，而后四部作品则试图在“神”的方向努力，虽然在塑造无双人物的内涵方面，光荣其实做得并不够好。

戏剧创作中有一个约定俗成的“公式”——人物形象 = “脸谱特征” + “情节压力下的选择”，这个值越大，则人物越立体，反之则越扁平。虽然“无双”系列一直在试图让人物变得更好看，但玩来玩去，大当家们空喊口号，武将们说几句很二很二的台词然后开打，这种日漫味道并未出现实质性的改变。

当然，笔者在这里并非是要批评“无双”角色的扁平化，本来三国题材的大众文化产品，所需要的正是那种一眼就能让你看出是什么玩意的人物，后现代主义这个用符号化堆砌而成的时代就更是如此。人物的个性化特征被削弱，人物描写已经从中心位置退出，因此单一符号化的个人更能顺应游戏故事表达的需要。对于这些作品而言，扁平化的人物反而更加适合。

然而，在另一方面，我们也应该看到铃木亮浩接手后的“无双”品牌（6 ~ 8），已经没有在还原历史上表现出太多的追求，相反使用三国人物的性格片段和基本的人物关系，创造一出英雄豪杰互动话剧的意图却相当明显。让近百人的阵容能够擦出火花，这可不是靠胡打一通和阵前那些莫名其妙的中二台词所能解决的。虽然扁平人物可以给编剧省省笔力，尤其是在本来就不是主打剧情和人物魅力的动作游戏中，能起到推动故事情节、衬托立体人物的作用就可以了。但如果忘记了“用故事塑造人物，用人物推动故事”这个对于剧作家来说恒古不变的真理，那么再强调“开放性”、“沙盘地图”等等要素，角色的表现力也不可能获得任何提升。

《真·三国无双 8》公布以来，玩家们都在热烈讨论其开放式架构的表现方式，甚至基于《GTA》、《刺客信条》的脑补都出来了。其实，ω-Force 小组在这十年来一直都在探索《无双》开放化的可能性，且不说 3、4 代中的立志、修罗，6、7 两作中的城内探索和角色扮演元素，光是“沙盒无双”的尝试，他们就相继推出了《讨鬼传 2》和《战国无双 真田丸》这两部作品。尤其是后者，几乎完全就是为《真·三国无双 8》进行技术储备和市场调研而打造的实验品。

在《战国无双 真田丸》中，玩家可以以自己的居城为原点四处扩张，老家提供钓鱼、种地、供奉、锻造武器、买卖材料、锻炼升级招式、增进武将间关系等等功能。战前可以在本阵的村子探索，收集锻造武器的素材，消灭山贼。游戏以章为单位推进，一章最基本包含一个大型战役，其中又分为若干小型战斗。随着故事的推进，不断有新成员加入，和剧情指定的 NPC 对话可以切换主控制武将和触发战役……除非 KT 本次铁了心要自己革自己的老命，正常情况下的《真·三国无双 8》必然要以《真田丸》作为模板进行三国元素的内容填充。“开放性”不仅仅要给“无双”的游戏方式注入全新的变化，而且互动性的增加可以让角色性格的展现得更加立体。

回想《三国演义》，里面难道就有立体化的人物？当然没有，这里只有绝对的坏人和绝对的好人，孔明永远神机妙算，皇叔永远仁德兼存万民爱戴；那其他相爱相杀的死对头们呢？也可以聪明绝顶，也可以受人拥护，可对不起，你生来就是是个坏人，即便你做了好事，也是个伪善的阴谋家，你顺应了天命，可是你永远得不到作者的心。罗导眼中只有刘关张，曹操即便再英明神武，也只能干“吾梦中好杀人”这档子龌龊事……作为一部游戏，《无双》当然永远也无法达到古典名著的艺术高度，但它至少在人物塑造展现出现了一些有意思的想法。“老刘家慈眉善目，老曹家猥琐狰狞；老孙家看不出个所以然，诸葛亮一脸性冷淡”的既定思路，自《真·三国无双》初代开始就被打破。最新两作中，我们甚至在一些角色身上（虽然数量很少），看到了普通人都曾经有过的矛盾和挣扎。我们不能奢望游戏能够通过人物与环境、群体、时光之间的交互，展现他们如何堕落、改过或者是异化的过程，但至少未来 8 代的开放化提供了这种可能性，剩下的就要看 KT 社是否愿意放手去做了。

洛特泽塔西亚大陆手记

《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》剧情杂谈

文 :水无月　　美编 :咕噜


©2017 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》发售已有一个半月，相信诸多 DQ 系列爱好者们应该都已经通关本作了吧，本作的剧情虽然继续沿袭了系列的王道英雄冒险故事风格，但对一些老梗的诠释也给玩家们带来了全新的感受，甚至在结局部分和“罗德三部曲”联系上也让许多老玩家感动不已。因此在做完了攻略之后，笔者也很想和大家多聊一聊本作的剧情。不过本作剧情分量极大，全写出来着实是没有这个篇幅，因此本篇《洛特泽塔西亚大陆手记》则挑选了几处个人印象较深的剧情点写一写，也希望能就此抛砖引玉，吸引更多喜爱本作的玩家来讨论剧情。此外，本作的中文版已经确定将于 2017 年 11 月 11 日发售，对本作有兴趣却又苦手于日文的玩家到时可以出手了哦。

生命大树的诞生与四英雄的传说

作为故事背景的生命大树与讨伐邪神的四英雄传说可以说是本作世界观设定中的最核心的部分，生命大树是怎么来的？为何其象征着勇者之力？高悬于天上的“勇者之星”究竟是什么？在数百年前讨伐邪神的勇者罗修等四人又经历了什么，这些问题贯穿了整个游戏流程，通关后的真结局中才会彻底真相大白，下来笔者就通过时间顺序来为大家整理一下本作的故事背景。

圣龙与邪神之战与生命大树的诞生

在很久很久以前，人类尚未诞生之际，世界被黑暗所遮蔽，而这片无尽黑暗的主人就是邪神尼兹泽法，而与之敌对的是象征着光的圣龙，企图夺取圣龙力量的尼兹泽法与圣龙展开了旷日持久的战争，最终这场光与暗之战以圣龙的落败而告终。

在彻底陷入了黑暗的世界中，曾与圣龙并肩作战对抗邪神的神之民缓缓走来，神之民依靠祈祷召唤出了能够穿梭时间的精灵一族——约奇族，依靠约奇族的力量使时间回溯使拯救了圣龙。圣龙为了对抗邪神，将自身化作了生命大树，并通过生命大树诞生了勇者之力，静待着持有勇者资质的人类出现，将力量赐给他们以打倒邪神。

被好友背叛的勇者

时光流转，在千百年之后，持有勇者之力的勇者罗修诞生了、他与自己的恋人——贤者塞妮卡、还有两位好友魔法师乌拉诺斯以及战士奈森组成了队伍，一同前去讨伐邪神尼兹泽法，四人取得了传说中的矿石奥利哈康以及盖亚之锤，在日野火山的最深处打造出了勇者之剑，并依靠勇者之

剑击败了邪神。然而在罗修即将给予邪神最后一击时，被邪神体内残留的力量所蛊惑的魔法师乌拉诺斯突然从背后袭击了罗修。之后吸收了邪神力量的乌拉诺斯消失，而罗修因受伤过重最终不治而亡。失去了可以使用勇者之剑的勇者，剩下的塞妮卡和奈森都无法彻底消灭邪神，只能暂时将邪神的身体封印起来，升到天上，也就是后世所称之为的“勇者之星”。只不过这一传说在后世被有所歪曲，实则是被封印的邪神肉体，却被民众讹传成了是守护大陆的勇者罗修所化作的星星。

虽然暂时封印了邪神，但是奈森和塞妮卡都预感到邪神早晚有一天会复活，为了准备后世早晚要到来的决战，奈森回到了班迪尔冯王国，在班迪尔冯王国地下建造了一座巨大的迷宫，称之为“奈森的试炼”，专门用来训练后世那些持有勇者之力，背负着挑战邪神命运之人。而塞妮卡为了复活爱人罗修，孤身一人踏上了冒险，她听说生命大树北面有一座“遗忘之塔”，是约奇族精灵的汇聚之所。在那座塔的顶层有一颗可以回溯时光的宝玉，如果使用勇者之剑劈开宝玉，那么就可以取回逝去的时光。塞妮卡历经千辛万苦来到了遗忘之塔，却因为缺少勇者之力，无法用剑砍开宝玉，最终精疲力竭倒地，奄奄一息并失去了记忆，变成了守护遗忘之塔的时之番人。在这之后变成了魔导士乌鲁诺加的乌拉诺斯纠集起了大量的魔物军团，为了夺取能够使魔王之力觉醒的力量并扼杀勇者诞生的可能性而始终进行着活动（同时在 DQ11 故事本篇中乌鲁诺加在觉醒魔王之力后消灭了企图降临世间的邪神肉体，为自己君临天下扫清了一切障碍）。班迪尔冯王国也在之后被乌鲁诺加及其手下的魔物军团毁灭（大约在 DQ11 故事的一百多年前）。

转世勇者的诞生与尤格诺亚王国的毁灭

时间又过去了数百年，魔物出现等异常事态也逐渐增多。此时，尤格诺亚王国国王阿文的王后艾蕾诺亚生下一子，手背上有着勇者的纹章标志，而除去已灭亡的班迪尔冯王国之外，大陆四大国的领袖也齐聚一堂召开商讨大陆未来命运的会议，其中大陆最强大的国家迪鲁卡达尔的国王带着年幼的女儿玛尔蒂娜一起前来。众人对于转世勇者的出现可谓又喜又忧，喜的是这么多年来终于出现了一位持有勇者之力的婴儿，忧的则是勇者转世的出现，是否意味着会出现更大的灾难。迪鲁卡达尔国王则向阿文表示，16 年后勇者成人之时，自己的迪鲁卡达尔将向勇者提供全力的支持。然而谁也不知道，与此同时，魔导士乌鲁诺加早已盯上了这里。

当晚，乌鲁诺加的魔物军队向尤格诺亚王国发动了全面袭击，整个尤格诺亚都陷入一片火海之中。魔物袭击之时迪鲁卡达尔王国的玛尔蒂娜公主正好和艾蕾诺亚王妃在一起，她们在阿文国王的帮助下一路杀出重围来到了尤格诺亚地下，阿文让王妃和玛尔蒂娜公主先行一步，自己留下来对付追兵，但是却被附身于迪鲁卡达尔国王身上的乌鲁诺加所暗算而失去了生命。

艾蕾诺亚王妃带着玛尔蒂娜，抱着勇者被大队魔物所追杀，为了让两个孩子脱身，王妃以自己为诱饵吸引了魔物的注意，但抱着勇者从小路离开的玛尔蒂娜还是被魔物发现，慌乱中玛尔蒂娜失手将襁褓中的勇者掉进了河流之中，两人失散。勇者顺流而下，在迪鲁卡达尔王国境内的石之村附近被老人迪奥所发现并救起。迪奥在勇者的襁褓中，发现了艾蕾诺亚王妃的信以及相关信物，得知了勇者的身分。之后便和妻子贝露拉一起抚养勇者长大，准备在勇者 16 岁之际，将他送到迪鲁卡达尔王国托付给国王。

勇者六岁之时

在勇者六岁之时，迪奥得到了来自十年后的勇者意识的预示，为了以防万一，迪奥将艾蕾诺亚王妃的信藏在了石之村东面的大瀑布下。然而未能等到亲眼目睹勇者成人，迪奥便因病离开了世界。

玛尔蒂娜的下落

与勇者失散的玛尔蒂娜最后被王妃艾蕾诺亚的父亲，也就是尤格诺亚前代国王罗所救起，之后罗带着玛尔蒂娜离开了毁灭的尤格诺亚王国并将之抚养成人，心中满怀着未能保护勇者的悔恨的玛尔蒂娜在罗的指导下刻苦锻炼，练就了一身好武艺（以及色气）。之后玛尔蒂娜曾回到迪鲁卡达尔王国寻找父亲，但此时的迪鲁卡达尔国王已被魔导师乌鲁诺加附身，所以并不认识玛尔蒂娜。父亲不肯相认，玛尔蒂娜只得和罗两人一面洛特泽塔西亚大陆各地旅行流浪，一面寻找着各种和勇者有关的线索。

勇者成人却遭到冤屈

16 年后的石之村，已经长大成人的勇者和青梅竹马艾玛一起完成了神之岩的试炼。之后贝露拉便遵照迪奥临终前的托付，为勇者准备好了一切旅行物品之后，送勇者前往迪鲁卡达尔王国。然而对于被乌鲁诺加附身的迪鲁卡达尔国王来说，勇者的出现不啻于自投罗网。迪鲁卡达尔国王一面下令抓捕勇者投入监狱，一面命令部下霍梅洛斯毁灭了石之村（石之村的村民们在善良的将军古雷格的帮助下躲藏在秘密地点，得以幸免于难）。而同时勇者在牢狱中结识了盗贼卡缪，两人结伴脱狱。

“感到很痛苦吧？……但是请不要憎恨他人。作为你的爷爷，我感到很幸福。”回到了石之村的勇者通过村中的生命大树的一条树根，意识超越时空回到了 10 年前并看到了爷爷迪奥的幻像，得知了自己的真正的身份之后，和卡缪一起开始了波澜壮阔的冒险。

渔夫与人鱼之恋

人鱼罗米娜和人类渔夫的爱情故事是本作主线剧情中笔者最喜欢的一部分，虽然美人鱼与人类相恋早已是家喻户晓的童话故事，且在以往的 DQ 系列作品中也出现过，但是这一老梗在本作中又得到了全新的诠释，而悲剧性的结局也给玩家带来了不一样的震撼。

与人鱼罗米娜的邂逅

勇者一行 8 人齐聚之后，乘坐西路比亚的船只从索尔迪克的水门进入大海，但是刚出海没多久船只就被一片浓雾所包围。在这片浓雾中，勇者一行发现了一片被称为“白色三角洲”的陆地。在这里众人碰到了一位名叫罗米娜的人鱼。她说她正在这里等待着恋人奇奈。奇奈是遥远东方的渔









村“纳基姆纳”的渔夫，在这里和她邂逅之后两人相爱，奇奈在返回故乡前曾答应一定会回来迎娶她，但是自己在这里等了很久，却依然没有等到奇奈的到来，因此她拜托勇者前往东方的纳基姆纳村打听奇奈的踪迹。

●纳基姆纳村流传的人鱼诅咒传说

勇者一行经过长途跋涉后坐船来到了纳基姆纳村，但是在村中他们却看到了一位女性正在给小孩子讲述了一个“人鱼诅咒传说”的故事。

很久很久以前，村子里住着一位非常能干的渔夫，深受村长的喜爱，村长答应将自己的女儿许配给他。然而某一天渔夫出海打渔时遭遇了暴风雨，渔船损毁，自己也落入大海，在神志恍惚之中，渔夫的耳边仿佛响起了人鱼的声音 ：

“想要活下去的话，就把灵魂交给我吧。”

数日之后，原本被村民认为已经遇难的渔夫回到了村中，村民们欣喜万分的，但是几天之后村民们就感到了不对劲，他们发现渔夫如同变了一个人一般，整个人变得神情呆滞，整天眺望着大海，不仅拒绝了先前和村长女儿的婚约，还声称要和人鱼结婚。

村长大怒，认为渔夫是被人鱼夺走了灵魂，不仅取消了他和女儿的婚约，还烧毁了他的渔船并将之软禁在了村子北面荒凉的寂静沙浜，再也不准其出海。

渔夫在寂静沙浜被软禁了 10 年，在这期间村长的女儿和别的男子结婚，并生下了孩子。就在渔夫和人鱼的故事即将从人们记忆中退散的时候，村长女儿的丈夫和村长出海打渔，再次遭到了暴风雨，结果两人双双遇难，而随后村长女儿及其孩子也下落不明。

村民们认为这是人鱼诅咒的再度应验，并认为这一切都是被软禁的渔夫招致而来，便前去寻找渔夫询问缘由。但是来到渔夫被软禁的地方时，村民们看到了令人毛骨悚然的景象，被软禁在这里 10 年都没有离开的渔夫，神情依然呆滞，手里还抱着一个婴儿。

村民们认为渔夫手里抱着的是人鱼之子，惊恐万分，纷纷避之而不及。由此，人鱼的诅咒传说便在这个村子流传了下来。

●此奇奈非彼奇奈？

在听完了人鱼诅咒传说之后，勇者一行费劲周折终于找到了罗米娜拜托他们寻找的渔夫奇奈，不过此奇奈非彼奇奈，奇奈听到是人鱼拜托勇者来寻找他之后显得有些愤愤不平，原来人鱼罗米娜要找的渔夫奇奈实际名叫奇奈·尤基，是眼前这位年轻的奇奈的祖父。而奇奈·尤基和人鱼罗米娜之间的婚约，早已是几十年前的事了。对于寿命远远长于人类的人鱼来说，几十年光阴不过只是转瞬即逝而已。但对于像奇奈·尤基这样的人类来说，则足以令其走完一生。奇奈·尤基早已去世，而村中流传的人鱼诅咒传说实际正是他的亲身经历，那位向小孩子讲述人鱼诅咒传说的女性，正是奇奈·尤基抚养的女儿，也就是年轻奇奈的母亲，这一切都是为了不让村中的年轻人重蹈奇奈·尤基的覆辙。在勇者正欲离去之际，奇奈让勇者前往奇奈曾被软禁的寂静沙浜的小屋，那里勇者发现了一条结婚头纱，那正是当年奇奈亲手制作，准备迎娶罗米娜用的，然而他却再也没能见到罗米娜。

●人鱼诅咒传说的真实

勇者带着头纱回到了白色三角洲，将全部的经过告知了罗米娜，手捧着心上人手制的头纱的罗米娜不敢相信这是事实，希望能亲眼去确认奇奈·尤基的墓碑。勇者带着罗米娜来到了纳基姆纳村的寂静沙浜，罗米娜披上了头纱，鱼尾化作双腿而变成了人形走上了陆地。“我忘了，忘了对于有着 500 年以上寿命的人鱼来说，我们觉得转瞬即逝的事情却相当于人类的一生了……”喃喃自语的罗米娜看到了奇奈·尤基的墓碑后，不得不悲痛地接受了心上人已经不在这个世界上的事实。也由衷地感谢了将真实告知她的年轻奇奈和勇者。

“如果我是人类的话，那么就可以和奇奈在一起了吧……”

罗米娜一面说着一面回到了海中，她的身体开始渐渐化作气泡，因为一旦踏上了陆地的鱼人是不能再度回到海中的，否则整个身体就会彻底变成气泡而消失，但是也只有这种方式，罗米娜才能在另一个世界和自己的爱人相会。勇者和奇奈想要阻止却晚了一步，眼睁睁地目睹了悲剧的发生。而在寂静沙浜的小屋中，勇者和奇奈发现了奇奈·尤基为罗米娜所画的画，并在画后发现了一封信，而信上则写了人鱼诅咒传说的真实。

奇奈·尤基是纳基姆纳村最优秀的渔夫，村长非常器重他，让女儿达娜特拉和其订下婚约。但是在一次出海中，奇奈·尤基的渔船被暴风雨掀翻，坠海的奇奈·尤基被人鱼罗米娜所救，在养伤期间奇奈·尤基与罗米娜坠入爱河，奇奈·尤基答应回到纳基姆纳村后一定会来迎娶她。但在回到纳基姆纳村之后，他回绝村长女儿的婚约的行为却惹怒了村长，村长说他被人鱼夺走了灵魂，将之软禁在寂静沙浜的小屋中，禁止其再离开村子。10 年后，村长女儿达娜特拉嫁给了另外一个男人，但是之后便和人鱼诅咒传说中一样，村长和达娜特拉的丈夫出海捕鱼时遭遇暴风雨，双双遇难，刚生下女儿却失去了父亲和丈夫的达娜特拉失去了生活下去的勇气，抱着婴儿跳海自尽，然而这一幕却被附近软禁中的奇奈·尤基看到。奇奈·尤基用尽全部力气想要救出母女二人，却最终只救出了婴儿。于是，尽管内心还怀着对罗米娜的爱，但眼前这个婴儿也需要自己，奇奈·尤基便最终选择了留在村中，抚养达娜特拉的女儿长大成人，直到自己去世。而达娜特拉的女儿就是之前那位村子中给小孩子讲述人鱼诅咒传说的女性，即奇奈的母亲。而所谓人鱼诅咒的传说，则是奇奈·尤基为了不让自己身上的悲剧再度发生而编造出来的。了解了真相的奇奈最终也理解了祖父的心意，就此抛弃了过往对人鱼的成见。这就是 DQ11 中人鱼的故事。综上所述，奇奈和奇奈·尤基其实是没有任何血缘关系的，不过在游戏中他们有着非常相似的容貌，或许也是某种因缘巧合吧。

附：在回复罗米娜时，可以选择不将奇奈·尤基已经去世的真相告诉她，这样罗米娜就不会迎来悲剧结局。但是如果就让她这样一直继续等待着永远无法到来的心上人的话，这从某种程度上来说也是一种悲剧吧。不过在通关后回到过去的支线剧情中，可以看到罗米娜依然活着，可以判断 DQ11 也是以隐瞒真相为正史，不过这段剧情中罗米娜见到了年轻奇奈，并认出了他的容貌与奇奈·尤基非常相似，这其实也算是一个 Good End 吧。

勇者结婚的趣谈

在完成了奈森迷宫的任一试炼之后，勇者可以从 5 个愿望中选择一个

实现，而其中一个就是和青梅竹马的艾玛结婚。选择了这一愿望后，再回到家乡石之村自家休息就会发生结婚事件，此时如果选择同伴对话（なかま）就可以看到同伴们的不同反应，非常有趣。



●卡缪

“你小子也结婚了啊，迪克也好，你也好，怎么我的伙伴一个个都结婚了呢。不过呢我对结婚没什么兴趣，还是一个人比较轻松自由。”

●赛妮娅

“和艾玛小姐结婚了呢。小时候青梅竹马的两人长大后能终成正果，真的很棒呢，要是我也能和【勇者名字】一样出色的男性邂逅就好了。”

●维罗妮卡

“【勇者名字】你这家伙，被小艾玛迷得神魂颠倒，跟对我们的态度就完全不一样了。虽然我也知道你想多享受一下新婚生活，不过也别太逍遥了，我们还有着使命在身呢。”

●罗

“【勇者名字】居然娶了小艾玛当妻子了啊，真是可喜可贺，你的双亲艾蕾诺亚和阿文在天国也一定会为你感到高兴。这是孝顺父母最好的行为呢。”

●玛尔蒂娜

“和小艾玛顺利成婚了呢，和那么可爱，性格那么好的女孩子结婚，正是恭喜你了。……嘿嘿，放心吧，你向奈森大人许愿想和小艾玛结婚的事我会保密的。”

●古雷格

“这么年轻就结婚了，你还真是厉害，【勇者名字】，居然比我先了一步。”

●西路比亚

“和艾玛酱这么唧唧我我的，人家看到都要脸红了啦。但是为了保持相互之间的爱情，两人之间好好交流是必须的，结婚不过是个开始哦。”

各个角色的台词对其心理的体现可谓非常精准，尤其是玛尔蒂娜的台词更显得微妙，从游戏中她数度营救勇者，中间更有两人小屋独处的暧昧剧情来看，很难说玛尔蒂娜对勇者没有抱着战友以上的情感。当然作为笔者本人，其实也更喜欢这位兼具实力和色气的大姐姐。

在勇者家中的墙上还挂着勇者和艾玛结婚时的绘画，这张画上除了所有同伴之外，还能看到迪鲁卡达尔王和身处天国的勇者父母以及迪奥爷爷，突然让人觉得很欣慰呢。

此外，在通关之后的真结局中，勇者离家前往生命大树归还勇者之剑向艾玛告别时，艾玛还会说出一句让玩家想入非非的话：

“很快这个家庭又要添加有新成员了哦。”

嗯，没错，艾玛说的其实是家里的狗狗路基要生小狗了（远目）。如果到通关真结局为止都没有选择和艾玛结婚的愿望的话，那么在真结局中养母贝露拉就会取代艾玛的位置和勇者对话。

附：其实结婚剧情中笔者最想吐槽的是——勇者你抛弃了原未来世界的青梅竹马，时光回溯后和过去世界的青梅竹马结婚，真的好吗？（毕竟按照平行世界来定义的话，这两个青梅竹马其实并非同一人）

改写命运与平行世界——DQ11 结局小议

DQ11 的本篇主线剧情中，勇者和同伴们齐心协力打倒了魔王乌鲁诺加，拯救了洛特泽塔西亚大陆。但是为此也付出了巨大的代价——这其中包括赛妮娅的姐姐维罗妮卡在内诸多生命，包括在魔王之力下变得满目疮痍的大地，包括被彻底毁灭，只剩下了惟一幸存者的神之民一族，那么有没有办法走向更好的结局，拯救更多的人呢？于是在通关后剧情也照应了标题“寻觅逝去的时光”，勇者利用勇者之剑的力量，劈开了忘却之塔中的时之宝玉，将时光倒流到了魔王乌鲁诺加复活之前，凭借着从未来带来的魔王之剑的力量，不仅打败了企图偷袭自己的霍梅洛斯，更揭穿了迪鲁卡达尔王就是乌鲁诺加的真相，成功阻止了魔王复活，也拯救了包括维罗妮卡在内的无数人。

然而就在此时大陆突然发生异变 天空中的“勇者之星”开始缓缓下降，即将坠落到大地上。在乌鲁诺加灵魂的善良一面——也就是曾经的四英雄之一，魔法师乌拉诺斯保留自我未变成乌鲁诺加的部分灵魂的帮助下，勇者一行得知了天空中的“勇者之星”的真相：“勇者之星”的真正实体就是曾经被勇者罗修所封印的邪神，邪神的肉体虽然被封印，但是它的灵魂（就是故事中屡屡出现的那只黑色约奇族）却一直在寻求使其打破封印重新复苏的方法。但是在未来世界中，邪神降临之时却被魔王乌鲁诺加一击消灭。而勇者虽然利用时间回溯阻止了魔王的复活，避免洛特泽塔西亚大陆受到更大的破坏，但同时也消除了邪神的降临的阻碍，”寻觅逝去的时光”，不仅仅是对勇者而言，对一直企图再次苏醒降临人世的邪神来说，也是如此。但是勇者一行并没有就此放弃，最终凭借着勇者之力，勇者一行通过连接了生命大树的苗木而看到了曾经讨伐邪神的勇者四人的记忆。化作了时之番人的四英雄之一贤者塞妮卡帮助勇者飞行巨鲸凯托斯得到进化，而勇者一行也在班迪尔冯王国地下的大迷宫中见到了四英雄之一的战士奈森，并



通过了各种试炼大幅强化了自己的实力。最终众人突入凶星内部，打败了邪神尼兹泽法，彻底拯救了洛特泽塔西亚大陆。

但是尽管拯救了世界，勇者却若有所思：

“我还有一位想要帮助的人……”冒险确实是结束了，但是还有一个人理应得到她的幸福。

勇者和大家回到了忘却之塔，来到了时之番人的面前。

“我们又见面了……不可思议的旅行者……邪神已经被打倒了……你应该已经没有必要再回这里了……是还有什么事吗？”时之番人问道。

勇者伸出手，依靠勇者之力将塞妮卡变回了人形，塞妮卡也恢复了关于勇者罗修的记忆。



勇者将自己的手背上的代表着勇者之力的勇者纹章转移到了塞妮卡手上，同时还将勇者之剑交给了她，数百年前尽管持有着勇者之剑，但因为没有勇者之力而无力回溯时间的塞妮卡，依靠着来自未来的勇者的帮助下，终于有了再度改变历史，和自己恋人重逢的机会。

“谢谢你们，持有勇气的人们。”

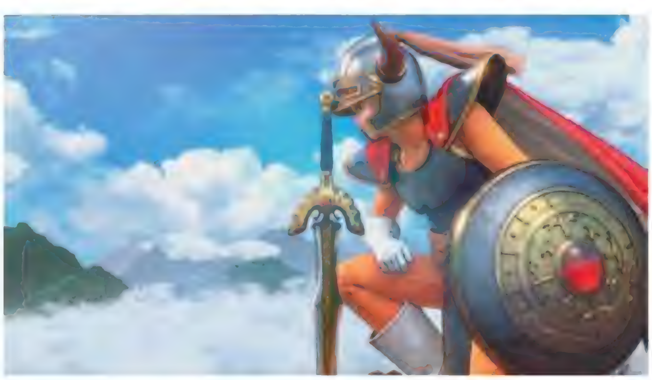
伴随着时之宝玉被破坏，塞妮卡在一片光芒中消失了，相信她一定能顺利回到数百年前，阻止乌拉诺斯的背叛，拯救勇者罗修并打倒邪神吧。

而之后，勇者也随着赛妮娅和维罗妮卡姐妹，来到生命大树交还勇者之剑，而当勇者将勇者之剑放回大树神域中时，生命大树在一阵巨大的闪光之后变回了圣龙的形态。圣龙将过去的一切告知勇者，感谢勇者彻底打败了邪神，拯救了洛特泽塔西亚大陆，对圣龙来说，在和邪神的战斗中落败，并依靠约奇族的力量回溯时间，之后通过化身为生命大树来传递勇者之力，寻找具有资质能够打败邪神的勇者，直到今天才终于得以成功，这同样也是一种“寻觅逝去的时光”吧。

注：从塞妮卡砍碎时之宝玉后消失，但勇者一行还留在原地的场景可以得出 DQ11 中的时间回溯是制造平行世界这一设定。

与 DQ1 的关系

在交还了勇者之剑后，圣龙赐予了勇者“勇者罗德”的称号，并对勇者说道：“如果我也有堕入黑暗的那一天，就请再度寻觅逝去的时光吧。”而从后面的结局画面中出现了 DQ 初代的勇者来看，或许暗示着 DQ1 的最终 BOSS 龙王 = 黑化的圣龙（或其分裂出来的邪恶部分）、DQ1 的勇者 =DQ11 勇者的子孙甚至于就是 DQ11 勇者自身超越了时空，而真结局通关后紧接着就是免费版 DQ1 的下载页面，或许也是这一点的暗示。DQ1 因为时代过于久远，剧情描写有很多简略的地方，而 DQ1 的勇者在剧情中除了“预言中继承了罗德血脉的勇者出现在阿雷夫加德的存在”之外，没有更多的背景描述，也为玩家的脑补提供了巨大的空间。





与 DQ3 的关系

在结局后的滚动制作人员列表中，玩家们能够看到顺利回到了数百年前的塞妮卡，和所爱之人勇者罗修重逢的场景，而此时两人的手背上都有着勇者纹章，也就是说在勇者罗修的这条世界线上同时存在着两位持有勇者之力的人了。而最后那一幕镜头想必会让所有 DQ 系列的老玩家激动不已：

“醒醒，快醒醒，可爱的孩子，今天是去城里面见国王的日子吧？”

没错，这正是当年 DQ3 的开场剧情，而 DQ3 勇者的头饰也和 DQ11 中勇者罗修的头饰一模一样（玩家在奈森试炼中也可以找到这件防具），这段剧情也强烈暗示了 DQ3 勇者就是勇者罗修与贤者塞妮卡结合后产生的后代子嗣（中间可能相隔了数代）。

DQ11 是整个 DQ 系列的起源？

在过往的 DQ 系列历史时间线划分中，DQ 系列中“罗德三部曲”有着 DQ3 → DQ1 → DQ2 的官方设定，而“天空三部曲”也有着 DQ6 → DQ4 → DQ5 的官方设定。但本次 DQ11 通过“寻觅逝去的时光”的回溯时间设定，搞出了一堆平行世界，我们也可以由此得出一些不同于以往官方设定的推测。在 DQ11 中依靠时间回溯之力，所产生产生的平行世界共有 5 条：1. 打败了魔王乌鲁诺加，维罗妮卡死亡，勇者选择了回溯时间的世界；2. 阻止了乌鲁诺加复活，打败了邪神的世界；3. 穿越回数百年前的塞妮卡阻止了乌拉诺斯的背叛，和罗修一起打败了邪神的世界；4. 圣龙被邪神打败，被黑暗覆盖永久覆盖的世界；5. 打败了魔王乌鲁诺加，维罗妮卡死亡，但勇者没有选择回溯时间的世界。其中世界线 1 既没有勇者也没有持有勇者之力的人存在，是属于与 DQ 本传系列完全隔离开来的世界线，而 DQ1 则是世界线 2 的后续，DQ3 则是世界线 3 的后续。另外勇者在砍碎时之宝玉回溯时间时可以选择“否”，这样的话虽然不会继续发展剧情，但是勇者可以就此继续留在未来世界。这个世界同样既没有邪神也没有魔王，并存在着勇者和勇者之力。而游戏中圣龙的造型与“天空系列”（DQ4、5、6）中的“龙神（マスタードラゴン）”非常相似，或许这条世界线也是之后“天空系列”的起源？当然推测没有任何官方设定依据，诸位权当一笑即可。

结语

虽然这次 DQ11 剧情还有不少亮点，不过受篇幅所限只能先和大家聊这些了，以后有机会的话还会和大家再多聊些。另外除了中文版发售的时间已经确定之外，在 DQ11 发售之后，Square Enix 还推出了 DQ1、2、3 三作可在 PS4 和 3DS 上游玩的版本（实际是由手机版移植而来），而制作人更在公开场合表示有机会的话希望能重制“罗德三部曲”，对于 DQ 系列粉丝来说，这无疑又多了一个值得期待的作品。假如真有“罗德三部曲”的重制的话，是否会将其和 DQ11 联系起来，重新整理并诠释整个系列的时间线呢？我们拭目以待。

那些游戏里的名人名言
《文明VI》游戏版引述集

文：湖南 Dawn　编：三日月　美编：雷普利



众所周知，当《文明VI》的科学技术创世、文化政策出台、世界奇观建成、自然遗迹发现时，都会配有一句名人名言，这些被《文明VI》中文百科整理为“引述集”，并且有不少玩家对收集引言有着特别的欣赏与情感。

换个角度想想，作为玩家，我们所经历过的游戏何尝不也是形成了一条璀璨的文化支流？那么，何不试着将这些真实世界的著名引言替换为游戏中出现过的台词呢？这也是玩家的一种自娱吧。

这些收录未必尽数对口，玩家朋友必有更多感触。涵盖大多游戏平台作品，毕竟全部的游戏平台，才构成了玩家们的版图画卷。

【　政　策　树　】

远古时代

●法典 Code of Laws

“如果法律错了，首先要做的就是将法律修正过来。”

——弗林·西佛（《薄暮传说》）



“我从不考虑无罪辩护这种事。你们做无罪辩护就是犯了浪费我时间的罪。罪人。”

——审判长菲德尔·卡拉马佐夫（《战锤40K 星际战士》）

●工艺 Craftsmanship

“我觉得你应该要好好照顾我，我剑刃上的缺口比瞎眼海狸撞歪了的嘴巴还多。我看起来就像把二流的杀猪刀一样。”

——亚当之剑（《火炬之光2》）

●外贸 Foreign Trade

“在什么地方卖能赚钱呢？”

——埃米利奥·菲隆（《大航海时代IV》）

●军事传统 Military Tradition

“斯巴达战士不会死，他们只会在战斗中失踪（MIA）。”

——UNSC（《光环》）

“超级英雄是真实存在的，他们就在我们身边，随时准备保卫我们伟大的国家与人民。他们的身分是丈夫、父亲、兄弟和儿子们，他们有能力面对生死攸关的场面，但还是会回到家中，将新生儿拥入怀中。这种战士不是被制造或者购买来的，他们是天生的战士，有着明确的目标，他们深刻了解自己的使命，我们也选择与他们共享这样的生命。”

——史丹西（《荣誉勋章 战士》）

●劳役制度 State Workforce

“谢谢你，马里奥！但是我们的公主在另一座城堡里！”

——奇诺比奥（《超级马里奥》）



•初级帝国 Early Empire

"真想亲眼看看主公的天下啊。"
——郭奉孝（《三国志曹操传》）

•神秘主义 Mysticism

"万物皆虚，万物皆允。"
——刺客信条（《刺客信条》系列）

"卡尔，你知道我们的政府在太空中有多少颗卫星吗？23颗。你知道政府在五角大楼里保存着多少件圣经里的文物吗？23件。你还看不出这其中的联系吗？"
——"真相"（《横行霸道 圣安地列斯》）
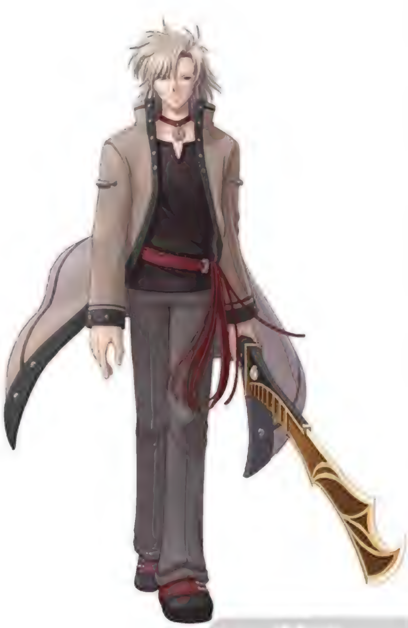
"心本不生，缘起而生。心本不死，缘灭而死。"
——无因方丈（《侠客风云传前传》）

"所谓生，道之化境。所谓死，还道于天。这世间何曾有永生不灭的魂灵，唯有斩不断的人心。"
——悭臾（《古剑奇谭》）

古典時代

•游戏与娱乐 Games and Recreation

"我挥剑，是为了舍弃人成为修罗……可是你，只是为了填补自己的空虚而挥。"
——莱维（《空之轨迹》）



艾维

"事情大概就这样，我去诺城打牌的时候，手气好的不得了，然后有个输的精光的商人就提议赌乌玛了。"
——血腥男爵（《巫师3 狂猎》）

•政治哲学 Political Philosophy

"天道茫茫，穹宇苍苍，云涛沉沉……人在历史长河中，就尤如一叶飘泊不定的孤舟在波涛中摇荡，不知何时才是终点。就算你成也好、败也好那只是波涛中的一朵毫不起眼的浪花，最终会在波涛中慢慢消失、渐渐的被世人遗忘。何必制造出那多如繁星的立场。"
——嬴诗（《轩辕剑肆 外传 苍之涛》）

"其实不到最后一刻，谁又会愿意放弃自己的梦想呢？而且每个人，谁没有自己追求的梦？黑火、机关术、天书、云中界、天下统一、兴复韩国、兼爱非攻、大同世界、理想国。要是说起来，谁又有资格，硬说谁是真正错了呢？"
——姬良（《轩辕剑4 黑龙舞兮云飞扬》）

•戏剧与诗歌 Drama and Poetry

"他的十四行诗集的第二句居然用的是对句而不押韵，你知道吗？对于我这样一个虔诚的诗歌爱好者来说，这是一种不可饶恕的亵渎！"
——迪杰斯特拉（《巫师3 狂猎》）

•军事训练 Military Training

"你比刚才慢了，也许让你跳过障碍训练是个错误。"
——普莱斯队长（《使命召唤4 现代战争》）

•防御战术 Defensive Tactics

"到了2065年，豪斯预计核战争将会毁灭地球。他个人支出了大笔花费开发了确保拉斯维加斯城市结构能够保存完好的科技（如你现在所见）。在战争爆发时，有77颗核弹头指向了这个城市。豪斯先生把它们全都拦下来了。看看他有多么的高瞻远瞩！"
——罗伯特·埃德温·豪斯先生的讣告（《辐射 新维加斯》）

•历史记录 Recorded History

"对于那些已经不在的人们，就算只是偶尔也好，请想起他们的事。"
——尤娜（《最终幻想X》）

"人人都有机会，只要肯努力，相信有一天，我会把你的事迹写进书中！"
——徐子易（《武林群侠传》）

"和音乐一样，绘画，也是经过几千年都不会改变的。那画里的空间和感情可以和过去、未来的人一起共有。这两种艺术就是被神认可的艺术吧。"
——克拉蓓丝（《信赖铃音 肖邦之梦》）

•神学 Theology

"人算不如天算，天算不如不算！"
——夏皓（《幻想三国志3》）

"这力量对我来说又有何用呢？不去在意？还是造福人类？我从未想过要成为神。我只想过普通人的生活，跟我的妻子和孩子共度余生。"
——卢卡斯·凯恩（《幻象杀手》）



卢卡斯·凯恩



豪斯先生

"绝地武士，他们几乎……就是神……"
——朱哈妮（《星球大战 旧共和国的武士》）

中世纪

•海军传统 Naval Tradition

"形象改变了，心境也改变了。但那些不变的，依旧不变。"
——信赖（《战舰少女R》）

•封建主义 Feudalism

"为了主人而挥剑，那曾经是相当自然的事情，也是毫不犹豫的事情。忠诚地奉献自己的生命而战斗，这件事情不需要任何的理由。"
——艾尔雪·贝尔萨（《超魔法大战》）

"根据骑士的准则，他的生命从按住剑柄的那一刻起，就已经被没收了。"
——薇薇安（《龙腾世纪 审判》）

•公务员制度 Civil Service

"要么做政客，要么去马戏团——你适合干的也就这两样。"
——艾吉奥（《刺客信条2》）

•雇佣兵 Mercenaries

"一个区别于并且超越其他一切的军事国家——真正的'Outer Heaven'。一个为了维护世界平衡而创造出的产物。独立于世界霸权和个人利益间的种种争斗，独立于国家间相互报复的循环。它的确会是一个军队，但不止于此。"
——"左轮山猫"（《潜龙谍影V 幻痛》）

"我们舍弃了祖国，与这片容身之处合为一体。在这里没有国籍，没有意识形态的束缚。我们将会迎接战斗，不为国家而战，不为政府而战，而为我们自己而战。我们战斗不需要理由。我们战斗，是因为有人需要我们。我们会成为其他没有依靠的人的力量。我们是无国界的士兵，我们的地位由我们所处的时代决定。"
——"大首领"（《潜龙谍影 和平行者》）

•中世纪集镇 Medieval Faires

"这是市场。你的臣民会来这里庆祝，在他们不高兴的时候，他们也会来这里，让你知道他们的情绪。"
——马克斯（《工人物语6》）

•行会 Guilds

"我已经站上了精灵联盟的顶点！你知道这意味着什么吗？让我告诉你吧！本大爷才是世界上最强的！"
——绿（《精灵宝可梦 火红/叶绿》）

•君权神授 Divine Right

"圣骑士啊，你太单纯了。民众不会去追求自己的梦想，只要统治者给就可以了。"
——暗黑骑士兰斯洛特（《皇家骑士团2》）

文艺复兴时代

•探索 Exploration

"这是俺见过的第二大的猴子头！"
——小盖（《猴岛小英雄》）

•人文主义 Humanism

"为了少数几个男人的英雄梦，功业梦——天下动则必须付出几百万，千万的黎明百姓的眼泪、性命、幸福为代价！然后，男人们称此为英雄的时代，不世之功业——然而谁想过……每个牺牲的士兵背后，都是一位母亲痛哭的眼泪，妻子悲伤的心碎？"
——横艾《轩辕剑五 外传 汉之云》

"如果万物皆虚，那我们应该相信什么？如果万事皆允，那我们为什么不追随自己的欲望呢？"
——爱德华·詹姆斯·肯威（《刺客信条IV 黑旗》）

•外交部 Diplomatic Service

"听说你把杰斯与奎利人的战争和解了。对了，突锐人与克洛根人也和解了，噢，好像当时你也在场。看来你很有做和平大使的能力，这个年代很少有你这种人，不过你这样充其量是个名人，如果你能把收割者也安抚了，那你就是圣人。"
——盖拉斯（《质量效应3》）


盖拉斯

"你那追求仁之世的战斗 是要让国疲民乏还要坚持下去的东西吗 如果你志在于仁，首先应为的就是停止无益的战斗。"
——司马昭（《真三国无双6》）

•宗教改革 Reformed Church

"我知道暴力不能解决问题，但是可以解决你。"
——奎托斯（《战神》）

•重商主义 Mercantilism

"缴钱给国库吧！"
——莎拉公主（《大富翁4》）

•启蒙运动 The Enlightenment

"因为我们都知道，拥有权力的人不能安逸太久。"
——汉考克（《辐射4》）

工业时代

•殖民主义 Colonialism

"我们荷兰是新兴的商业国家，贸易网遍及全世界，是有良好的信誉做后盾的。殖民侵略那种事，是葡萄牙那样的伊比利亚国家才干的。"
——库恩（《大航海时代IV加强版》）

•土木工程 Civil Engineering

"费尽众人之力才打造了这个地方，这座城市是如此雄伟！应该说，曾经如此。这里本来可以变成人间仙境……"
——路人心声（《冤罪杀机2》）

•民族主义 Nationalism

"五年前，我在一眨眼之间失去了五万名兄弟，而这个世界只是他妈的冷眼旁观着。明天的世界也不会缺乏志愿者和爱国者。"
——谢菲尔德将军（《使命召唤 现代战争II》）

•歌剧与芭蕾 Opera and Ballet

"对于这位意大利歌手，歌剧就是他的全部生命；他对于追随者的赞誉从未满足过。他努力把每一件事情都做到尽善尽美，但是他的私生活态度为他的艺术成就带来了严重的损害。"
——戴安娜（《杀手47 血钱》）

●自然历史 Natural History

“你显然可以看出我不是猴子。猴子是猕猴或者阔鼻猴的任意一种，所有的灵长类动物不是亚猴或者猿就是猴子。现存的264种已知猴子的种类代表着三分之二类人生物，还有三分之一是21种猿。猴子通常体型更小一些，而且，或者说尾巴比猿长些。此外……”

——查（《博德之门》）

●城市化 Urbanization

“你这样的闲人大婶，左邻右舍的全都打听得一清二楚。她去哪了？”

——科尔·菲尔普斯（《黑色洛城》）

●焦土政策 Scorched Earth

“这个地方曾经充满了我的朋友与亲人的欢声笑语，不过再也不会了。记住我的话，同志，总有一天形势会逆转，我们将要让他们偿还血债，用他们的人民，他们的土地，他们的鲜血……”

——雷泽诺夫（《使命召唤 战火世界》）



雷泽诺夫

“看来，我们带给自己的毁灭实在太彻底了。天堂、地狱和炼狱都被轰成了原子。所以当灵魂离开肉体之后无处可去，只能继续在地铁里游荡。”

——可汗（《地铁2033》）

现代

●保护大自然 Conservation

“德库树长老曾是这片森林最大最绚丽的一颗树；它高到人们在几英哩外就能看到它的顶盖。有些人甚至相信它是有生命意识的，并以它的魔法保护了这片森林免于黑暗生物的入侵。”

——兄弟会骑士手卷（《恶魔城 暗影之王》）

“巨魔的眼睛、食尸鬼的毒液、处女之血……所有这些恶心的稀有物都来自濒临绝种的物种……”

——席拉（《巫师2 王国刺客》）

●大众传媒 Mass Media

“我是指挥官薛帕德，这是我在神堡最喜欢的商店。”

——薛帕德（《质量效应3》）

●动员 Mobilization

“我不管那是个怪机器还是一个大呼啦圈，总之他们能得到的只是一肚子的铅弹和他们自己鲜血。是不是，弟兄们！”

——约翰逊中士（《光环》）

“别低估言语的力量，一个愤怒的暴民想干掉你时可能和剑客一样快。”

——蕾莉安娜（《龙腾世纪审判》）

●资本主义 Capitalism

“你发送的信号引来了陆战队，这与公司的利益相抵触。这是严正声明。”

——韦兰德公司（《异形大战铁血战士》）

“去读大学，然后你就可以剥削人民的财产。这就是资本主义。”

——麦克（《横行霸道V》）

●意识形态 Ideology

“把直升机高度拉起来，就算坠毁，也要砸在俄国佬的导弹阵地上！”

——弗利中士（《使命召唤 现代战争2》）

●核计划 Nuclear Program

“第二，你要查明这群恐怖分子是否有能力发动核打击，如果有，制止他们。”

——罗伊·坎贝尔上校（《潜龙谍影》）

蝙蝠侠：“核弹？你从哪里弄来的！”
小丑：“怎么了？你也想要一个吗？”

——《不义联盟 人间之神》

●选举权 Suffrage

“一个世纪以来，美国始终试图把民主强加给别国，但一次也没得逞。这些国家根本没有可供民主扎根的土壤。”

——乔纳森·艾恩斯（《使命召唤 先进战争》）

“如果蝙蝠侠去竞选总统，我肯定会去投他一票。我是不会把工作和政治混淆起来的。”

——一名佣兵（《蝙蝠侠 阿卡汉姆骑士》）

●极权主义 Totalitarianism

“官方称这些改变、监察、禁止与规章是为了更好。但是好并不意味着对。”

——菲斯（《镜之边缘》）

“康姆斯托克会处理这些‘民意’的。要是他说有办法了，那他一定是真的有办法。他从没让我们失望过对吧？”

——男性市民（《生化奇兵 无限》）

“使用武力来束缚民众，这种罗迪斯的做法本身就有问题……难道你不这么认为？”

——圣骑士兰斯洛特（《皇家骑士团 命运之轮》）

●阶级斗争 Class Struggle

“人会有所选择，奴隶才会一味服从！”

——安德鲁·雷恩（《生化奇兵2》）

“一场新的、更加微妙的变革正在全面展开，那古老的兄弟会的燃灰中将爆发出耀眼的火光。我们将会崛起，街头混混们将成为我们麾下的部队，贫民窟将成为我们的要塞。”

——雅各布·弗莱（《刺客信条 枭雄》）



雅各布·弗莱

原子能时代

●文化遗产 Cultural Heritage

“另外虽然难以给你们提供什么实质性的援助，但是中国文化辉煌璀璨，典籍浩如烟海，其中经世论道、行军打仗、治国牧民、为人处世的道理，是非常宝贵的无形的财富。希望你们不要空着手回去。”

——李华梅（《大航海时代IV加强版》）

●冷战 Cold War

“这是战争，少校，是冷战，靠的是信息和谍报。我们必须找出间谍，无论他们藏身何处。”

——沃尔金（《潜龙谍影3 食蛇者》）

“政治的怪癖和时间的变迁会让朋友变成敌人，就像风改变它的方向那样简单。很荒谬，是不是？曾经的同盟变成今天的对手。”

——The Boss（《潜龙谍影3 食蛇者》）

●职业体育 Professional Sports

“球绕过了门将，也绕过了球门。”

——安迪·格雷（《FIFA Online 3》）

●快速部署 Rapid Deployment

“本部舰队抵达战场时，战斗早已经结束了。届时敌军已经移往其他战场，赶在第2、第6舰队会合之前，迂回至两者之一的背侧发动攻势吧。”

——杨威利（《银河英雄传说3》）

●太空竞赛 Space Race

“外太空采矿是个赚钱的生意，丹尼斯小姐。”

——哈蒙德（《死亡空间》）

信息时代

●全球化 Globalization

“继承会已经召开，以恢复秩序，这意味着三件事：各地将会陷入完全的混乱，维吉码的葡萄酒和烈酒会缺货，然后本地的娼妓会大发利市。”

——罗契（《巫师2 王国刺客》）

●社交媒体 Social Media

“脸……书……？它会将我们的脸印在一本书里？”

——莱利（《最后生还者 遗落》）

“都这时候了你还在看手机？你个笨蛋！你是要发条什么样的微博？加个#有个变态怪物在追我们的标签？”

——艾什莉（《活至黎明》）

[科 技 树]

远古时代

●制陶术 Pottery

“晚饭后来到叔叔的工作室旁，发现婶婶也在帮忙一起检查刚烧好的陶器。面对这些作品，叔叔就像看到自己的孩子一样的开心。”

—— “我”的日记（《我的暑假》）

●畜牧业 Animal Husbandry

“牧羊人总归是要跟他的羊群在一起的，尤其是当它们不听话的时候。”

——葛利高力神父（《半条命2》）

“全宇宙最美丽也最博学的科学家，竟然只能住这破面包车！等我发了财，就把这儿全都盘下来养牲口！”

——阿梅利亚（《无主之地Online》）

●采矿业 Mining

“虽然屋碧墟矿坑有着如此令人恐怖诡异的传说，但是屋碧墟领主却一点也不担心雇不到足够人手，因为有那么多来自各个大陆贪婪的人们聚集于此。他们都认为自己能够在挖掘的过程中，趁着监工不注意，偷塞一两块宝石在自己的口袋。”

——编年史（《大地传说 黑暗王座》）

“善良和正义，就像这座城市里的金沙一样。”

——马克斯·佩恩（《马克斯·佩恩》）

●航海术 Sailing

“如果近代史是从全球所有地域都联结起开始的话，那么，大航海时代就是拉开了近代史的序幕。”

——通关结束语（《大航海时代Ⅱ》）

“难以置信？苏利文，你搞得好像从没见过被困在雨林深处的德国潜艇似的。”

——内森·德雷克（《神秘海域 德雷克的宝藏》）

●占星术 Astrology

“占星家宣布本周为瘟疫之月，所有生物产量减半。”

——占星家（《魔法门之英雄无敌3》）

●灌溉 Irrigation

“时间流逝，物是人非，就好像涌动的河流，永无终焉。幼稚的心智将变得高尚，青年的爱慕将变得深刻。清澈之水折射着成长。”

——什克《塞尔达传说 时之笛》

●文字 Writing

“我是错误。”

——Error（《林克的冒险》）



“我在泥巴里摔倒后，抬头看到一位老奶奶慈祥的脸。我抓住她的手……但她竟然一脚踢到我的牙齿（kicked me in the teeth）。”

——预言池（《无冬之夜》）

●弓术 Archery

“我以前和你一样也是个冒险家，直到我的膝盖中了一箭。”

——守卫（《上古卷轴Ⅴ 天际》）

●石工术 Masonry

“但是沃思教授相信，这里的石棺是亚瑟王时代就被安置好的，为的是将盗墓贼从真正的亚瑟王墓引开。”

——劳拉（《古墓丽影 传说》）

●青铜器 Bronze Working

“果然，零件都是我们设计出来的规格相同，但是有些细节不太一样。只有面具是青铜的，我记得有看过，好像是西南巴蜀的工艺品。我确定这是我和公输般以外的人造的。”

——墨子（《轩辕剑2 枫之舞》）

●车轮 Wheel

“我会继续奔驰。永远不会停下。你们永远也抓不到我。”

——车手独白（《极品飞车 宿敌》）

“你知道摩托车怎么运转的么？ 你知道么？强尼?离心惯性力！意思就是你的车轮越快，你就越稳！我们骑得越快，我们打击得越狠，我们就有越多的兄弟团结在一起！”

——比利（《横行霸道Ⅳ 失落与诅咒》）

古典时代

•天文导航 Celestial Navigation

“月之华，虽不能使夜空明如白昼，然足以在黑暗中示人以方位。”

——天王（《侠客风云传》）

•货币 Currency

“比金币还好的是更多的金币。”

——凯根（《博德之门》）

“你的钱如果一分不花，那就一文不值。”

——马库斯·金凯德（《无主之地2》）

•骑术 Horseback Riding

“听爷爷说，这是天上的龙变的，叫做汗血宝马。爷爷还告诉我，宝马要是被人制服之后，就一生对主人敬畏忠心。”

——蒙古小孩（《射雕英雄传》）

•铁器 Iron Working

“苦涩的陵墓土崩瓦解，到处燃起刺目的火焰，那火焰，比任何用于锻造的铁更为炽热。”

——但丁·阿利格耶里（《神曲 地狱编》）



•造船术 Shipbuilding

“根据一则教外人士传播的流言，教会正在出资进行一个秘密的造船计划，还有人宣称他看过这个舰队。没有任何文件可以提供证明，但是宣称看过的人说，这都是些‘死气沉沉的船’，虽然他们都很大一艘。”

——一份关于统一教的报告文件（《死亡空间》）

“我将来当了女皇，要造两艘船，让他们相撞，这样大家就都死了。我是女皇，我可以这么做对吧？”

——年幼时的艾米丽（《冤罪杀机》）

•数学 Mathematics

“拿着这个背包，复古款式——你这个对80年代魂牵梦萦的中年男人会绝对爱不释手的——然后把自己打扮得像一个有轻度艾斯伯格自闭症、坐拥亿万财富的数学天才。”

——莱斯特（《横行霸道V》）

•建筑学 Construction

“我们的墙上已经有窟窿了，我们的避难所并不安全，所以我们必须时刻保持警惕。”

——难民日记（《我的战争》）

“那来造个树屋吧！”

——卢卡斯（《我的世界 故事模式》）

•工程学 Engineering

“每个地方都是按照装置的设计运作，这个装置很古老，但跟什么超自然力量没有关系。”

——罗伯兹（《刺客信条IV 黑旗》）

中世纪

•军事战术 Military Tactics

“全军突击！”

——将领（《三国志XI》）

•学徒制 Apprenticeship

“猴子！把草鞋拿过来！”

——织田信长（《太阁立志传V》）

•马镫 Stirrups

“请小心骑乘，每次震动都像被电打了一样的疼。”

——韦斯特（《荒野大救赎》）

“在出生后，鞑靼人的脚还没踩在地面上，就先踩在马镫上，这让他们与马融为了一体。”

——关于鞑靼人的描述（《帝国 全面战争》）

•机械学 Machinery

“魔导引擎的声音在附近。”

——普罗恩普特（《最终幻想15》）

“检测到障碍物。组成：由光子共振屏障添加的钛合金。检测到障碍物。组成：由光子共振屏障添加的钛合金。企图封锁中国军队：无效。”

——自由先锋号（《辐射3》）

“大狗，找些更大的东西扔下来！”

——艾利克斯（《半条命2》）

•教育 Education

“蛋糕是一个谎言。”

——墙壁上的留言（《传送门》）

• - Education

“你的说辞非常动人，让我深受触动。我的感想就是，我当初压根就不该从艺术学院辍学。我本来可以完成学业的，本来可以成为一个活得真实的家伙。谢谢你给了我一盏指路明灯，长官！”

——沈威（《无间龙头》）

•军事工程 Military Engineering

“我建造野战工事与战争机具，我可以在他妈的半天之内弄出横越河流的船桥。对我而言，挖壕沟只是用来放松的。”

——戴斯摩军的矮人工兵（《巫师2 王国刺客》）

•城堡 Castles

“在你们的小城堡里万一会发生点什么，你害怕吗？而且它经得住阿拉伯和十字军的联手攻击吗？”

——圣殿骑士团大团长罗伯特（《刺客信条》）

文艺复兴时代

•地图学 Cartography

“这个世界就是以去过多远的地方，见过多少人，来衡量一个人的人生价值。”

——拉多酒吧的一位老人（《重装机兵》）

“这个阴影正好指向这个无名小岛，形状像是个骷髅头。”

——乔治（《断剑2 烟镜》）

•大规模生产 Mass Production

“情况又发生了变化，世界各地重新出现了杰内西斯克隆体。”

——萨菲罗斯（《最终幻想VII 核心危机》）

•银行业 Banking

“现在的洛圣都就只剩下些咖啡店、银行和药房了。真是一大特色。”

——米歇尔（《横行霸道V》）

•火药 Gunpowder

“炸药！我要更——多的炸药！——我的机器人才是未来，你们都——得——死——！”

——机械师瑟玛普拉格（《魔兽世界》）

“世界上没有什么问题是加农炮解决不了的。”

——努恩城主工程师博瑞斯·克劳斯（《战锤40K》）

•印刷 Printing

“我瞅了一眼书架，带着渺茫的希望，想找到一册《当被绑在椅子上时怎样对付毒蜘蛛》的书。”

——乔治（《断剑2 烟镜》）

•横帆技术 Square Rigging

“要根据风力区分使用纵帆或横帆。”

——格尔哈特·阿迪肯（《大航海时代IV》）

•天文学 Astronomy

“它们不是星星。它们是一扇扇门。”

——伊丽莎白（《生化奇兵 无限》）



伊丽莎白

•金属铸造 Metal Casting

“我的兄弟是个+12的战锤！”

——魔剑利拉寇尔（《博德之门》）

“只有你才能成就这件艺术品，凯勒布理鹏。”

——黑暗魔君索隆（《中土 魔多之影》）

•攻城术 Siege Tactics

“首先攻陷有田城，然后再平定毛利。”

——香川光景（《英杰传Ⅲ 毛利元就传》）

工业时代

•工业化 Industrialization

“史丹利是一个很无聊的家伙。他的工作对他没什么要求，他按下的每一个按钮只是为了维持他那微不足道的存在感。看看他，在那里，按着按钮，做着让他去做的事情。现在，他在按按钮。现在，他在吃午饭。现在，他正在回家。现在，他又回来上班了。”

——旁白（《史丹利的寓言》）

•科学理论 Scientific Theory

“遇到逆境，或者类似的东西，总要经过三个过程：愤怒、失望、合理化。”

——莫丁教授（《质量效应2》）

•弹道学 Ballistics

“就像射水桶里的鱼一样简单。”

——麦克雷（《守望先锋》）

“记住我跟你说过的，风速和湿度会使弹道发生变化。这个距离的狙击必须考虑到复合偏向作用。”

——麦克米兰上尉（《使命召唤4 现代战争》）

•军事学 Military Science

“我树敌无数，却从未逢对手。在橄榄树荫下，他们说意大利永远不会被征服。在法老和国王的土地上，他们说埃及永远不会臣服。在森林与暴雪的国度，他们说俄国永远不会被征服。现在他们已无话可说。他们畏惧我，如同畏惧带来雷霆和死亡的自然的力量。”

——拿破仑·波拿马（《帝国 全面战争之拿破仑》）

•蒸汽机 Steam Power

“我是皮特，是这艘蒸汽船的船长。所以别干扰我的任务了，明白吗？现在让我们出发！我得去找找是哪个小家伙偷了我的船！”

——皮特（《王国之心2》）

•公共卫生 Sanitation

“请患者不要死在走廊上！”

——广播（《主题医院》）

•经济学 Economics

“2017年：美元狂跌不止，导致美国各地动乱不断，美军也只好从亚洲各盟国撤军，让大韩联邦有了可趁之机。”

——任务综述（《国土防线》）

•步枪 Rifling

“给我一把武器。”

——士官长（《光环》）

“我宁愿多带一把枪，而不是多带一把手电筒。”

——菲利（《战争机器2》）

现代

•航空 Flight

“好快！比沙拉曼达还快！”

——YOYO公主（《圣龙传说》）

“不，不，牧师先生，现在人们能够飞行了。你还没听说吗？堪萨斯那边已经有人做出了一辆飞天汽车。”

——珍妮（《荒野大救赎》）

•可替换零件 Replaceable Parts

“锡人，伯克。这就是康姆斯托克会把我们变成的东西，天线和引擎会替代头和心脏！”

——斯雷特（《生化奇兵 无限》）

•钢材 Steel

钢铁、石头、连绵不绝的混凝土，我想知道这样的世界还有什么值得拯救的。

——特工“B.J”（《德军总部 新秩序》）



B.J

•电力 Electricity

"开始电震疗法。"

——磁爆步兵（《红色警戒II》）

"尼古拉，你的朋友爱迪生最近怎样？"

——加拉哈特爵士（《教团1886》）

•无线电 Radio

"阿杰，是我，萨巴。兄弟，你在广播塔那干得不错，我们就用他自己的广播把他的恶行公之于众。"

——萨巴（《孤岛惊魂4》）

•化学 Chemistry

"你的车可能需要改造一下以越过更大的障碍。把一氧化二氮安上汽化器可以给它额外的动力。"

——阿齐兹（《古墓丽影：历代记》）

"皮耶罗认为鲸鱼或许并不是高能量液体的唯一来源。可能皮耶罗会找到替代品。"

——《鲸油成产过程》（《冤罪杀机》）

•燃料 Combustion

原子能时代

•高级航空 Advanced Flight

"在梦里，我坐在一架满载乘客的飞机上。每个人都在尖叫，我发现是因为飞机要坠毁了。我赶紧向驾驶员舱跑去，但当我打开门，发现根本就没驾驶员。我尝试着去操控，但是，我当然不会开飞机了。当我们要坠毁时，我突然醒来了。问题是，我从没坐过飞机。这个梦难道不奇怪吗？"

——艾利（《最后生还者》）

•火箭学 Rocketry

"使用Shagohod不需要像装载洲际弹道导弹那样去建造巨大的发射井，你只需一条3英里长的飞机跑道或差不多的玩意，就能让它在苏联的任何地方向美国的任一位置发动核打击，而不会被间谍飞机或卫星侦查到。"

——索科洛夫（《潜龙谍影3 食蛇者》）

•现代火药 Advanced Ballistics

"是时候开他娘的一扇新门了！"

——"铝热剂"（《彩虹六号 围攻》）

•协同作战 Combined Arms

"我们有学过让同伴独自战斗这种东西吗？"

——让（《进击的巨人》）

"您击沉了一艘友军巡洋舰。"

——战场情报（《战舰世界》）

•塑料 Plastics

"我们自己也要变成三叶虫吗？我们人类所有的成就，难道就注定是只能在化石地层，伯吉斯页岩与万古的浊泥之间，留下一层薄薄的塑胶碎片吗？"

——布林博士（《半条命2》）

•电子计算机 Computers

"谁都不曾听过的初始之音，来自未来的访客。"

——初音未来（《初音未来 歌姬计划》）

"我们是现代的魔法师，轻轻松松就能把钱变没。"

——戴米安（《看门狗》）

•核裂变 Nuclear Fission

"侦测到核武器。"

——人族系统提示（《星际争霸》系列）

"我出生在莫斯科，但是我对于它一无所知，我知道原来的世界已经被核战争所摧毁，留给我的只有那45元。"

——阿尔乔姆（《地铁2033》）

信息时代

•电信 Telecommunications

"如果你能找到信息源，或许我们可以想个法子来破译它。"

——艾萨克（《死亡空间3》）

"Wyonk wyonk wyonk...... wyonk wyonk......"

——旅人（《旅程》）

•人造卫星 Satellites

"'老妈'，你西方有一栋建筑物，你得移动了。有一大群家伙往你的方向过去了。快一点！"

——"牧师"（《荣誉勋章 战士》）

•导航系统 Guidance Systems

"'老妈'，你西方有一栋建筑物，你得移动了。有一大群家伙往你的方向过去了。快一点！"

——"牧师"（《荣誉勋章 战士》）

•激光 Lasers

"白鸟终于再一次升高，激光兵器也收在了她的羽翼之下。真是令人感动的一瞬。但是，我满心期盼的，是希望今后的战争中不必使用她。"

——永濑（《皇牌空战5 未颂的战争》）

•复合材料 Composites

"好吧，戈登博士，看上去你的HEV防护服还是像手套一样那么合身。至少，手套还是很合身的。"

——克莱文博士（《半条命2》）

•隐形科技 Stealth Technology

"如果我们的行动暴露了，兄弟会将会使基地隐形并且派出更多部队，让突变人躲起来，然后它们才会重新解除基地的隐形状态。"

——电子语音助手EVA（《命令与征服 泰伯利亚之日》）

•机器人 Robotics

"我不推荐那个方法。我是支援专用单位，我无法赞同会伤害A2的行为。"

——A2（《尼尔 自动人形》）

"您把我——一个机器人当成战友兄弟吗？"

——ETH.3n（《使命召唤 无限战争》）

•核聚变 Nuclear Fusion

"这将会成为一个'寂静的春天'。"

——辐射工兵（《红色警戒2》）

"核电站造价：40000个单位货币；
月度运营费用：3000个单位货币；
月度发电产量：1.6万兆瓦时；
风险：核心融毁。"

——市政助手（《模拟城市4》）

•纳米技术 Nanotechnology

"装甲模式启动！"

——"先知"（《孤岛危机》）

•未来科技 Future Tech

"GDI与兄弟会对泰矿的好处和威胁看法不同。他们看到的是一科学异象、一件奇物，我看到的是未来。"

——凯恩（《命令与征服》）



"爱因斯坦曾说：'科技发展就像是一个精神错乱的罪犯手中的斧头。'我起初不明白，但现在终于理解他说的话了。"

——亚当·詹森（《杀出重围 人类革命》）

刺客信条 人物志 系列特企

《刺客信条》篇

文：黑色维京　编：秋沙雨　美编：Juxi



2007年11月13日，“《刺客信条》系列”的第一部作品——《刺客信条》初代开始对外发售。本作的剧情主要讲述了刺客大师阿泰尔·伊本·拉阿哈德（Altai Lbn-La'Ahad）在导师阿尔莫林（Al Mualim）的引导下，刺杀圣地中的九大圣殿骑士团成员，挫败敌人的阴谋并解放受压迫人民的故事。《刺客信条》初代的历史背景被设定在第三次十字军东征，而在整个欧洲历史中，十字军东征一直都占据着举足轻重的地位。熟知这段历史的朋友一定对“狮心王”理查（Richard the Lionheart）和萨拉丁·阿尤布·本（An-Nasir Salah ad-Din Yusufibn Ayyub）这两个名字不会陌生，作为第三次十字军东征中的两大绝对主角，理查和萨拉丁的威名至今仍被欧洲和中东地区的人民所敬仰。可以毫不夸张的说，这场战争完全就是这两个人的专属角斗场，而这在初代《刺客信条》的剧情中也可略窥一二。

本文里，就让我们重回圣地，共同见证这场共同见证这场基督与伊斯兰之间的旷世之战。

第一、第二次十字军东征简史

在历史中，欧洲人曾先后发起八次东征。而这些东征彼此间相互影响，相互制衡。所以在正式介绍第三次十字军东征前，为了避免出现读者对某些历史人物及历史事件不了解的情况，我们不妨先来简要的回顾一下第一次以及第二次十字军东征历史。

耶路撒冷（Yerushalaim），位于近东黎凡特地区，面积约为 126 平方千米。虽然与周边地区相比，这座城市的规模并不十分突出，但是此地的宗教文化底蕴却是其他任何地区所无可比拟的：首先，犹太教认为这里是其信仰的中心，是至圣之所所罗门圣殿以及约柜的所在地；基督教则有充分的理由相信，耶路撒冷与圣主耶稣间有着密不可分的联系；而伊斯兰教也极为看重这座城市，将这里视为其“三大圣地”之一，公元 620 年先知穆罕默德就是在此处“夜行凌霄”，显现神迹。宗教文化的兴盛，自然使得此地拥有着极为丰富的宗教建筑。城市内，哭墙、圣殿山、圣墓教堂、苦路、圆顶清真寺、以及阿克萨清真寺等知名景点纵横交错，吸引着大批朝圣者和慕名而来的游客前来朝拜。而这些建筑，也是人类历史上最大的宗教战争——十字军东征（拉丁文：Cruciata）的见证者和亲历者。至今，它们仍在为人们默默讲述着 1096 年到 1291 年间，基督教与伊斯兰教的崛起、纷争以及血与泪。


■圣墓教堂


■耶路撒冷是当今世界最重要的宗教圣地之一

●第一次十字军东征

公元 1 世纪始，基督教开始在罗马帝国境内的犹太省出现，并迅速传播。4 世纪，基督教得到迅速发展，成为帝国全境影响力最大的宗教，并在 380 年被迪奥多西大帝规定为罗马帝国的国教。随着时间的推移，基督教也伴随着罗马版图的扩大而更加兴盛。然而进入 7 世纪，伊斯兰教开始在阿拉伯半岛兴起，四大哈里发时期的穆斯林教徒们通过武力手段迅速扩张势力。与之形成鲜明对比的是，拜占庭帝国（罗马帝国分裂后的一部分，也被称为东罗马帝国）却因连年征战而衰弱不堪。穆斯林因此得以坐收渔翁之利，他们通过发动战争而接连占领了帝国的诸多省份，基督教在这一地区的绝对领导地位开始受到挑战。而更为致命的打击则发生在公元 638 年，耶路撒冷被伊斯兰教徒所攻占，圣地宣告失守。整个基督教世界都因此而哭泣，他们向上帝祷告，希望他可以帮助他们将圣地从敌人的手中夺回。终于，在经过了将近 400 多年的漫长等待后，他们终于迎来了这一时刻。

1095 年，时任天主教教皇乌尔班二世（Urban Ⅱ）接到了来自拜占庭帝国皇帝，阿历克赛一世的信函。在信中，他首先阐述了伊斯兰教的势力已经成为这一地区的主导力量，这使得他的帝国所面临的形式并不乐观。在接连攻占了波斯、叙利亚、巴基斯坦、耶路撒冷后，这些穆斯林战士们转而北上，将矛头对准了帝国首都的门口，君士坦丁堡。面对这样棘手的局面，阿历克赛一世自然不会坐视不理。但同时他自己也非常清楚的知道，单凭拜占帝国一己之力，恐怕很难达到预期目的。于是他恳请教皇看在基督教兄弟的情谊上，可以派遣一支精锐部队前来支援。在阅读完这封信后，精明的乌尔班二世很快就发现了其中所蕴含的良机，他深信倘若此事进展顺利，自己绝对可以因此来提高个人的政治权力和政治地位。他希望可以趁着拜占庭帝国衰微之际，向伊斯兰教发动圣战，让罗马重新成为世界政治中心。


◀教皇乌尔班二世画像


▲十字军佩戴的红十字

同年 11 月，乌尔班二世在法国的克莱蒙镇外发表了著名的露天演讲，在演讲中，他声泪俱下的指出：“在基督教的起源圣地，耶稣的后裔们正在忍受着前所未有的的苦难与耻辱。异教徒进入了那些神圣的地方，牧师在圣殿被杀害，而处女则被迫卖淫，否则就要受酷刑而死。而这一切的罪魁祸首，伊斯兰教徒们此时正在秘密谋划进攻欧洲，准备一举摧毁整个基督世界”（这其中不免有些夸大成分，事实上伊斯兰教允许基督徒在缴纳人头税的前提下保留自己的信仰，甚至可以前往耶路撒冷朝拜、定居。而且也没有任何确凿的证据可以表明伊斯兰教徒正在密谋进攻欧洲各国。）教皇极富感染力的演讲，感动了在场的每一名听众，但是他知道光是这样还远远不够激起人们前去东征的渴求。于是他又开出了一系列条件：每一名参加东征的人，他们的家人及财产都会被教堂所保护。同时在整个东征期间，债主都不得向向任何参与战争的战士们追究债务。而其中最为诱人的是，上帝都会赦免参与东征之人的一切罪过。在那个宗教时代，这样的价码让人们很难拒绝。主教、贵族、骑士，以及所有参见克莱蒙会议的信徒们一边纷纷高喊“神的旨意”，一边从教士们的手中领取由呢绸或丝绸制成的红十字，佩戴在他们的衣服上，这场宗教战争也因此被人们形象的称为“十字军东征”。

一时间，整个欧洲社会都因此而沸腾。社会各层人士都摩拳擦掌，时刻准备向着“遍地流着奶和蜜”的圣地进发。

终于在 1096 年 4 月，第一支先遣部队踏上了东征之旅，其成员几乎全部都是由农民、小偷、强盗等社会下层人士组成的。可想而知，这是一支毫无纪律性和战斗力可言的队伍。而且这群乌合之众普遍相信，任何不信奉基督教的人都是上帝的敌人，而他们有责任去铲除这些异教徒。在尚未离开欧洲本土时，这些人竟因此公然屠杀了成千上万的犹太人，摧毁了他们的教堂，并瓜分了掠夺而来的财产。但令他们始料未及的是，报应即将降临到他们的头上。由于缺少行军必备的粮草和医疗补给，致使这支队伍丧失了将近几千人。而当他们行军至小亚细亚时，又遭遇到塞尔住人的袭击，致使整支队伍全军覆没。这件事情使得欧洲上下倍感打击，他们开

始认识到，倘若没有一个优秀的将领，即便是东征这样伟大的事业也难免会演变成一场闹剧。同年秋天，由法国、德国、意大利贵族所率领的正规部队开始了长达三千里的长征。而这其中最大的军队，当属由布永公爵戈弗雷（Godefroid de Bouillon）所领导的。戈弗雷公爵骁勇善战，年轻时就曾参加过包括反对伪教皇克雷（Anaclet）等大战，并且立下了汗马功劳。同时，他本人也是一个虔诚的基督教徒，而且为人宽厚且谦虚谨慎。这使得他在比利时、法国和莱茵河畔有着极高的名望，因此当他决定参与东征的那一刻起，这些地方的大小贵族便纷纷慷慨解囊，尽自己所能为戈弗雷公爵提供各种所需的人力、物力和财力。除此之外，他手下的将领也堪称豪华，戈弗雷公爵的兄弟尤斯塔斯三世（Eustache de Boulogne）和鲍德温（Baudouin），曾立下赫赫战功的弗兰德伯爵罗伯特二世（Robert Ⅱ，comte de Flandre）和埃诺伯爵鲍德温二世（Baudouin Ⅱ，comte de Hainaut）等，都在他的麾下听令。当这支由八万步兵和一万骑兵的大军即将抵达拜占庭帝国时，阿历克赛一世立即命令手下紧闭城门。他原本只是希望得到一支约 300 人的精锐骑兵部队，但是没想到最终却迎来了一支由九万人组成的庞大部队，这些狂热的武装分子使得他倍感压力。但是阿历克赛一世也是一个精明的政治家，他很快就想到了一个可以控制这个“定时炸弹”办法。他首先派出使节，邀请十字军主要将领们来到皇宫密室来“商讨”东征事宜。阿历克赛一世深知，即便戈弗雷公爵的大军准备充分，最终也难免会陷入粮草耗尽的窘境。

彼时队部行军，并没有物资供应链一说。军队在用掉全部的物资后，除了抢掠或者就地购买之外，别无他发。国王承诺为这支大军提供粮草补给，而作为回报，十字军们不得在拜占庭帝国内胡作非为，此外他们还要宣誓效忠阿历克赛一世。这样一来，他本人就成了这支部队的实际指挥者。迫于无奈，戈弗雷公爵等人只好答应了这个提议。1097 年 5 月，部队行军至第一个伊斯兰城市——伊兹尼克的尼西亚（Nicaea）。十字军同敌人在此地展开了残酷的攻城战，并取得了不错的进展。按照此前的提议，他们在成功夺取尼西亚后，就必须将这座城市交由拜占庭帝国，而他们希望自己可以保留城市内的财富。然而令他们意想不到的是，他们的盟友阿历克赛一世很快就背叛了他们。1097 年 6 月 18 日凌晨，一支载着国王信使的小船经由阿斯卡尼湖，秘密的进入了城市内部。他们与城内一筹莫展的突厥人取得联系，同意他们在十字军成功攻陷这里前安全的离开，但是他们必须把城市及全部的财产交付给拜占庭帝国。翌日，基督战士们惊讶的发现城墙上飘扬着阿历克赛一世的旗帜。当他们意识到自己成为国王手中的一枚棋子时，已为时过晚，原本就脆弱不堪的联盟此时更加岌岌可危。余下的十字军继续深入敌方腹地，在经过了艰苦的行军和作战后。他们接连攻占了几座重镇，并于 1099 年 7 月 7 日攻陷耶路撒冷。鉴于此前阿历克赛一世对十字军的公然背叛，军队将领们也决定拒绝将这些领地交还给拜占庭帝国统治。他们先后建立了埃德萨伯、安条克公国、耶路撒冷王国和的黎波里四个“十字军”国家，第一次十字军东征也由此拉下了帷幕。

第二次十字军东征

当圣城沦陷的消息在伊斯兰世界传开时，引起了一阵轩然大波。人们期望可以通过武力反击，重新夺回对耶路撒冷的控制权。但是现实未免让他们感到失望：在先知默罕默德死后，原本团结一致的伊斯兰教世界开始逐渐分裂为逊尼派和什叶派两大派别。此时分属这两个派别的领袖与军队正在相互征讨与厮杀，根本无法组成一支强有力的军队来对抗基督大军。经过漫长的等待后，在穆斯林历史中享有着极高声誉的将领——伊玛德丁·赞吉（'Imad ad-Din Zanggi）终于开始有所行动。这位突厥奴隶出身的领袖，被人们公认为是一个军事天才。1127 年，他在摩苏尔建立了赞吉王朝，并通过武力兼并，将帝国版图一度延伸至大马士革边界。事实证明，赞吉除了擅长统领作战外，也是一个谈判高手。在他的努力下，使得原本松散的北叙利亚各部开始重新聚集起来，为此后武力反抗基督徒做好了充分的准备工作。1144 年，当他得知埃德萨（距离阿勒颇 120 里，是基督教在中东地区的众多十字军国家之一）王子出城后，赞吉亲率三万大军来围攻这个城市。突然袭击使得负责守备的十字军战士和居民措不及防，他们退守到城中，一边组织反击，一边等待援军的到来。

早在开战前，赞吉便已经得知埃德萨的城墙极为坚实。于是他专门聘请了顶尖矿工，专门负责破坏城墙地基的脆弱部分。很快，城墙就轰然倒塌。没有了这道屏障，城内的人们也就等于是被宣判了死刑。攻入城内的伊斯兰士兵杀害了所能看见的每一名基督徒，藉此作为对耶路撒冷沦陷时，十字军大肆屠杀当地穆斯林居民的报复。赞吉做到了其他伊斯兰领袖所无法做到的事情，但是就在他率军攻克埃泽萨不久后，他便被手下的一名奴隶所暗杀，享年 59 岁。此时的伊斯兰世界又一次陷入了沉寂，他们担心好不容易有所起色的局势就这样被断送。但是好在，赞吉的次子努尔丁·马哈茂德（Nur ad-Din Mahmud）力挽狂澜，接过了父亲未竟的事业。努尔丁是一个极为虔诚的穆斯林信徒，他继承了赞吉出色的军事领导才能，此外他也从不滥用职权，也从不贪图享乐。赞吉死前，曾将众多幸存下来的基督徒贩卖为奴隶。当他死后，这些基督徒开始有计划的反抗自己的主人，以重获自由。他们与乔塞兰伯爵秘密取得联系，后者在带领着军队在夜间通过绳索和梯子潜入进埃泽萨城中，重新夺回了对这座城市的控制权。当努尔丁听说此消息后，便即刻带领着一支作战经验丰富的军队前来征讨。最后由于缺少援军，乔塞兰和手下的基督徒们只得趁夜色准备逃跑。但是可惜最终还是惊动了城外的敌军，除一千人在撒莫萨特城墙下获救外，其他人皆死于穆斯林军队的弯刀之下。根据史学家的推测，赞吉和努尔丁的两次入侵，至少造成了三万基督突的丧生，一万六千多名沦落为奴隶，而埃德萨最终也被付之一炬。


■圆顶清真寺

很快，埃泽萨的悲剧传到了欧洲各国。1145 年 12 月 1 日，时任教皇尤金三世（Eugene Ⅲ）准备发起第二次十字军东征。他任命擅长辩论和演讲的圣伯纳铎来为基督信徒们布道，再一次号召人们为基督耶稣而战。而事实也证明，任命圣伯纳铎负责这个任务是正确的。他铿锵有力的演讲，让人们再一次陷入到对东征的狂热中，这其中也包括法国国王路易七世（Louis Ⅶ）。1147 年 5 月，这位法国君主连同手下的三万大军开始向圣地行军。经由五个月的时间，一行人由法国抵达了小亚细亚。由于此时已经接近冬季，加之当地道路崎岖狭窄且湿滑，使得路易七世不得不使原本队形紧密的队形所分散。持有大量武器的先头部队与主队相距过远，而国王本人所在的马车队则更是远远的落在整个队伍的后面。而这正是一路跟踪这支大军的突厥人所等待的时机。他们迅速以战斗队形包围了十字军部队，路易七世侥幸逃脱并得以存活，但是数千名基督战士则无法逃脱被杀戮的命运。倍受打击的路易七世将指挥权全权委托给圣殿骑士团，余下的士兵开始转向安提阿进发，以寻求帮助。此时的三万大军已经折损了将近两万人，军队的士气已经几乎快要降低至冰点。鉴于此，路易七世和其他圣殿骑士团的长官商议，决定放弃此前夺回埃德萨的计划，转而攻打大马士革。然而巧合的是，努尔丁此时也打算将这座独立的伊斯兰城市占为己有。1148 年，路易七世率先行动。基督教徒和伊斯兰教徒在城外连续鏖战了几天，在损失了将近几千名穆斯林战士后，他们准备写信向努尔丁求援，而这也正中后者下怀。听闻援军即将到来，路易七世被迫撤军。原本被给予厚望的第二次十字军东征，就以这样灾难性的结局而草草收尾，整个基督世界陷入到前所未有的恐慌和低谷中。

为了稳定基督教在人们心中的地位，重振信徒们的士气，第三次十字军东征的到来可以说仅仅只是时间问题。基督徒与穆斯林信徒的第三次决战，即将打响。

“圣城”沦陷及萨拉丁的入侵

在成功击退路易七世以及他所率领的三万大军后，努尔丁的威名开始在伊斯兰信徒中流传开来，甚至在一定意义上超越了他的父亲赞吉。原本追求政治独立的大马士革，此时也不得不同意努尔丁的要求，被纳入了赞吉帝国的版图中。此时，整个十字军王国的东侧已全部被伊斯兰势力所包围，情况万分危急，双方都不约而同的将争夺重心放在了另外一个伊斯兰国家——埃及。倘若通过地图我们就不难发现，埃及地处王国的最南方。如果努尔丁再一次成功的占据这里，那么夺取耶路撒冷，驱逐基督徒就仅仅是时间上的问题。这片土地的归属，决定着两大宗教势力在圣地的命运。与大马士革一样，此时的埃及在政治上也想保持独立。这里是什叶派的要塞，而努尔丁所属的却是逊尼派。所以在某种程度上可以说，努尔丁和十字军一样，都被埃及视为是最具威胁的敌人。

努尔丁率先展开对埃及的攻势，他派遣了手下的得力干将希尔库（Chirkou）率兵前来征讨。出乎所有人意料的是，时任耶路撒冷国王的阿马尔里克一世（Amaury I）竟然主动派兵前来援助埃及人抗击入侵。基督大军在埃及集结，并且大败希尔库的强大军队。事后，埃及最高权力的实际控制者——维齐尔沙维（Chaver，维齐尔在伊斯兰国家通常泛指宫廷大臣、宰相。原本埃及的最高统治者应该是哈里发，但是此时由于种种原因，使得哈里发沦落为一个政治上的傀儡）与阿马尔里克达成协议，每年将向耶路撒冷王国进贡十万埃居（法国古金币、银币的通称）金币，并且同意后者长期在埃及驻军。然而这一切并不意味着阿马尔里克一世准备放弃武力兼并埃及的打算。所以当回到耶路撒冷王国后，他就立即向君士坦丁堡派遣使者，并且成功说服了国王与他一同出征占领埃及。1168 年，基督大军袭击了尼罗河右岸的比勒拜斯城（Bilbers），并且残忍的屠杀了当地的所有居民。这引起了埃及全国上下的一片恐慌。原本阿马尔里克一世只要继续进攻开罗，就可以一举拿下对这个国家的全部控制权。但是此时他却错误的听从了哈里发的提议，决定展开和谈。双方互派使者开始了长达一个月的谈判，但是却一直没能取得任何实质性的进展。最终，耶路撒冷国王非但没能得到埃及所允诺的战争赔款，还遭到了努尔丁大军的突然袭击。原来，这场所谓的和谈只是埃及的拖延时间的借口，哈里发在这段时间内写信向努尔丁求援，并得到了后者的应允。面对着实力远超自己的敌人，阿马尔里克一世不得不暂时撤回耶路撒冷。一段时间后，前来支援的希腊舰队抵达了托勒密港口，这又一次燃起了皇帝侵占埃及的野心。他命令手下围攻杜姆亚特城（Damiette），经过漫长的五十天后，这支大军也没能成功攻占这座城市，受辱的阿马尔里克一世只能放弃自己的入侵行动。

此时，埃及的盟友也自然由此前的基督大军演变为努尔丁。为了表达谢意，哈里发斩杀了维齐尔沙维，并任命希尔库为埃及的实际统治者。但是仅仅两个月后，这个努尔丁的得力助手就撒手人寰了。王位的继承权落在了他的侄子——萨拉丁的身上。虽然此时的萨拉丁略显年轻，但是他已经跟随叔父在巴尼亚斯、亚历山大等战役中立下赫赫战功，并积攒了很多宝贵的军事经验。此外，他和努尔丁的私人交情也很好。根据史料记载，努尔丁非常热衷于马球运动，而这恰好也是萨拉丁爱好之一，两人很快就成为了球场上的最佳搭档。在成为埃及的统治者后，萨拉丁通过强硬的政治手腕使得埃及成为了赞吉王朝的附属地。随着他的实力的日益增长，努尔丁开始越来越感到不安，他甚至一度计划亲率大军前去"讨逆"。但是 1174 年，他却突然毫无预兆的离世，享年 57 岁。得知这一消息后，萨拉丁立刻带兵先后征占了大马士革、霍姆斯、哈玛等重镇，并最终将矛头对准了赞吉王朝的要塞——阿勒颇。


■萨拉丁的肖像

可是当他抵达城下后，却被负责守卫的军队拒绝入城。努尔丁的继承人，年仅 12 岁的赞吉王朝统治者阿尔沙利深知引狼入室的道理。阿勒颇易守难攻，萨拉丁不敢轻举妄动，于是他打算将军队驻扎在城门外以静候时机。鉴于此，年轻的阿尔沙利决定派遣刺客组织（注：Assassin，历史真实存在的一个组织，也正是刺客信条中刺客组织的原型）前去暗杀萨拉丁，以绝除后患。深夜，负责刺杀任务的刺客们在城外的帐篷中找到了熟睡的萨拉丁。他们突破了他的侍卫，并杀掉了其中一人。然而却最终惊动了萨拉丁本人，除了受了些皮外伤和惊吓外，他本人并没有其他大碍，但是他决定暂时撤军。一年后，他又一次卷土重来，决定一举拿下阿勒颇。由于有了此前的教训，他增派了守卫，并命令手下在入夜前将粉尘和烟灰倾倒在自己帐篷的周围来侦测足迹。然而即便是这样，刺客最终还是成功的突破了这些阻碍，进入了他所在的帐篷中。但是他们并没有刺杀他，而是在他的床头留下了一些糕点和一张字条，以此来恐吓他退军。于是，他第二次逃离阿勒颇。1181 年，赞吉王朝的统治者阿尔沙利和他的祖父和父亲一样，突然死亡。叙利亚和埃及的控制权终于全部归到萨拉丁一人之手，伊斯兰世界长达 80 年的分裂状态就此打破，而他本人也自然顺理成章的成为了最高统治者。

与伊斯兰日益繁盛的实力所截然相反的是，基督教在圣地的影响力正在迅速下滑。第二次十字军东征后，前来耶路撒冷朝拜的信徒就已经开始呈现下滑的趋势。而杜姆亚特之围一役战败后，形式就更显得雪上加霜了。就在努尔丁去世不久后，阿马尔里克一世的生命也走到了尽头。在临死前，他将王位传给了年仅 13 岁的鲍德温四世（Baudouin IV）。鲍德温四世自幼便患有麻风病，在中世纪，这种病一般被认为是“天谴”。让这样的一个人来担任圣城的君主，自然引来了不少非议，所以当时的人们给他取了一个“麻风国王”的“头衔”。萨拉丁在听闻这个消息后决定等待时机，从而一举拿下对耶路撒冷的控制权。1177 年 11 月，在得知鲍德温四世的大军正在北上进攻哈玛的消息后，萨拉丁连同手下的 2.6 万名士兵立即从开罗出发，并且很快推进到基督重镇亚实基伦。此时，鲍德温四世的主要军力已来不及回援。紧要关头，没有任何军事经验的国王决定带领着城中仅剩的 375 名骑士和数千名大军前来应战。萨拉丁及其手下认定城中的守军已经是一盘散沙，拿下圣城简直就是易如反掌，然而正是这样的想法断送了他们的优势。

鲍德温四世身先士卒，骑马冲锋在队伍的最前列，这大大激发了守城士兵的士气。伊斯兰军队猝不及防，几乎转瞬之间就被击溃。萨拉丁心知


■影视作品中鲍德温四世的造型，由于麻风病的原因，此时的国王戴上了面具

大势已去，万般无奈之下只能骑着骆驼仓皇出逃。战事胜利的消息传出后，基督世界都开始对鲍德温四世刮目相看。但是可惜好景不长。随着病情的加重，国王的双眼失明。为避免遭遇不测，他委任自己的妹夫——吕西尼昂的居伊为摄政王。1185 年 5 月 16 日，鲍德温四世就因高烧去世，年仅 23 岁。居伊为人怯懦，且优柔寡断。朝中的诸侯大多对他心怀不满，但是他执意要干出一番事业，来向人们证明自己的实力。沙蒂永的雷纳德向居伊提议，袭击商路中的伊斯兰商队，从而向萨拉丁宣战。即使在两大宗教的关系极为紧张的情况下，圣地中的基督徒都允许穆斯林商人穿过其领土。而这样毫无理由的袭击，自然是极为不齿的。

1187 年 1 月，雷纳德带领着手下人囚禁了一批伊斯兰信徒，并将他们的货物抢夺一空。得知消息后，萨拉丁迅速作出反应，他立即从全国各地抽调军队。很快，一支由两万步兵，一万多名骑兵组成的大军就集结完毕。这之后，他就开始向哈丁进军。作为回应，居伊也从王国各处召集了基督军队，一千三百名骑士（包括圣殿骑士团和医院骑士团的团员）和一万五千名步兵在真十字架（指耶稣被钉上的真实十字架，是基督教的圣物之一）的庇护下，于 6 月 3 日向萨拉丁大军进发。起初，行军还算顺利。但是很快，酷暑就袭击了这支部队。由于沙漠中严重缺乏水源，加之他们又身着厚重的盔甲，使得不少士兵开始出现了脱水症状。居伊看着手下士气低落，心急如焚。终于 加利利海出现在他们的视线中 ,人们都急于上前补充水源。然而他们很快就发现，萨拉丁的大军此时正在绿洲附近严阵以待。居伊别无选择，为了能够接近水源，他只能让手下发起攻击。但事实证明这只是无用功 基督大军很快就丧失了不少有生力量。入夜 双方暂时停止了战事。为了进一步击垮敌人，萨拉丁命令手下点燃了荒漠中的干草，并且长时间发出噪音，来动摇居伊等人的军心。7 月 4 日，在第一天存活下来的基督士兵决定拼死一搏。他们搭建起一个红色帐篷，让居伊和真十字架躲藏在其中。但是一切抵抗都是徒劳的，萨拉丁的军队很快就占据了上风。数以千计的圣殿骑士和医院骑士被杀或被俘，他们都是圣地最具战斗力的战士，这样的损失自然是难以估量。

居伊和其他大多数基督将领被生擒，萨拉丁下令将他本人和雷纳德带到自己的帐篷中。对于居伊，萨拉丁还是极为客气的，他让手下给这位狼狈不堪的国王一杯冰镇饮料。当他喝完转而将杯子递给雷纳德时，却遭到了萨拉丁的反对。他指责雷纳德背信弃义，袭击穆斯林商队和伊斯兰朝圣者。之后，他提出倘若雷纳德改信伊斯兰教，那么他就可以考虑免他一死。但是这个提议被雷纳德傲慢的回绝了，愤怒的萨拉丁随即命令手下砍掉了他的首级。居伊担心自己也会遭到同样的命运，但是萨拉丁仅仅只是将他囚禁起来。最终，哈丁战役以基督徒大败而告终。此时，耶路撒冷王国已是一个空壳，萨拉丁不费吹灰之力就抵达了城下。他下令，圣城中的基督徒如果在缴纳赎金的前提下（男人十枚金币，女人五枚金币，孩子两枚金币）,可以安全的离开。最后他发现有将近 7000 名穷人无力支付这笔费用，于是他下令无条件释放了所有不能缴纳赎金的基督徒。此外，当他得知耶路撒冷城中仍有很多因重病而无法离开的人后，萨拉丁再一次展现了他宽广的胸怀——他准许医院骑士团的成员留下来照顾这些病人。

至此，基督徒在圣地仅剩下一小部分据点。耶路撒冷王国的命运，已经命悬一线。



◀圣殿骑士团是十字军东征过程中的主力军

西援到来及“狮心王”理查的反击

当耶路撒冷失陷的消息传到欧洲时，引发了前所未有的恐慌。听闻噩耗的罗马教皇乌尔班三世（Urban Ⅲ）于 10 月 20 日含恨而死，而他的继任者格里高利八世（Gregory Ⅷ）还未有所行动，就因病撒手人寰。接过重任的新教皇克雷芒三世（Clement Ⅲ）迅速行动，他首先与神圣罗马帝国的皇帝腓特烈 · 巴巴罗萨（Friedrich Barbarossa）取得联系。腓特烈一世原本与罗马教皇的关系十分紧张，克雷芒三世决定主动提出讲和，来获取他的兵力支持，而这也是腓特烈大帝本人一直以来所期望的结果。1188 年 3 月 27 日，皇帝本人在美因茨所召开的国务会议上，亲自领取了十字，正式宣布参与第三次十字军东征。听闻这一消息，萨拉丁着实感到有些紧张，这位年逾六十的皇帝不仅是整个西欧最富有权势的人物，而且有着丰富的领军作战的经验。但是出乎所有人意料的是，当东征部队抵达萨列法河时。因为行军而身心疲惫的腓特烈大帝突发心脏病，落入河水中，最终溺水而亡。曾创下无数丰功伟绩的国王，最后却并未能战死沙场，着实令人感到惋惜。当得知腓特烈大帝去世的消息后，萨拉丁不禁松了一口气，在他看来，这位皇帝的死是安拉对他及整个伊斯兰教派的庇护。但是他不知道的是，他的毕生劲敌——“狮心王”理查，即将踏上圣地，与他角逐。



▶“狮心王”理查肖像

“狮心王”理查，英王亨利二世（Henry Ⅱ）与王后阿基坦的埃莉诺（Eleanor of Aquitaine）之子。理查有四个兄弟，但是他们之间的关系在年幼时就显得十分微妙且紧张。王子们为了能够继承王位，相互争夺权力，最后甚至直接演变为公然与父亲为敌。1183 年，小亨利与理查和若弗鲁瓦爆发冲突，而战事最终以小亨利本人染痢疾而死所告终。起初，亨利二世准备将王位继承权交付给幼子约翰，他命令理查交出自己的领地。作为补偿，他允许理查获得王储之位，但是这个提议遭到了后者的坚决反对。不久后，老国王的另一个儿子若弗鲁瓦在一场比武中意外身亡。接连丧子使得亨利二世备受打击，现在的王位继承权只剩下理查和约翰二人。作为长子的理查本应享有继承的权力，但是国王却始终没有公开宣布，这令理查如坐针毡。1187 年夏天，他前往巴黎拜访腓力二世（Philip Ⅱ），并受到后者的盛情款待。理查向腓力二世说出了自己的处境，腓力二世在听完后，又添油加醋的说了一些无从考证的话，来挑拨二人，这使得父子间原本就很紧张的关系更加不稳定。1188 年 11 月，英法两国再一次爆发战争。在随后的一次和平会议上，亨利二世与腓力二世爆发了激烈的争吵。理查趁机在会议上向父亲提出确立自己皇储的要求，但是老国王对此却始终保持沉默。于是理查向与会人员宣布，自己将向腓力二世效忠。此时，父子间的矛盾已然彻底决裂。和平会议没有取得任何进程，战争仍然继续。但是年迈的国王已经无力再继续统帅英军作战，万般无奈之下，他只得答应理查的要求，确立了他的继承权。这不久后，理查二世就因年老体衰而与世长辞。

1189年9月13日，理查在威斯敏斯特大教堂接受加冕仪式，名号为理查一世（Richard Ⅰ）。这位32岁的年轻国王决定响应罗马教皇的号召，前往圣地重振基督势力。此前所积累的丰富的作战经验使得理查深知，倘若没有充分的战前准备，是断不可以发动战争的。为了能够筹集战争资金，理查一方面发起了一项名为“萨拉丁”的新税项（新税项的名字也确实名副其实），他要求英国所有民众都必须缴纳这项新税款。另一方面，他不惜对外拍卖了所有王国及私有的堡垒、城镇以及贵族身份，以谋求更多的财政收入。有些人称，倘若伦敦可以被搬上拍卖台，理查也绝对会将其出售。经过十四个月紧张有序的筹备工作后，理查为他的东征大军购置了大量质量上乘的武器装备，以及充足的给养。此外，理查还研究了第二次十字军东征失败的原因，他发现贵族间的骄奢淫逸是其中最大的原因。于是他下令一切参与东征的人员，不论是贵族还是普通士兵，都严禁穿着昂贵的皮草以及红色的服装。此外，除了声誉良好的洗衣妇可以随部队东征外，其他女性一概不得随行（理查这一条令的出发点的确很好，但是在实际推行过程中，却很难得到贵族的严格遵守）。


▶威斯敏斯特大教堂，1189年理查在此加冕登基

反观圣地的局势，1187年7月，在西拉比女王（居伊的妻子）的一再恳求下，萨拉丁下令释放了居伊。他要求居伊本人发誓，永远都不会在用任何手段反抗自己。然而当居伊本人重获自由后，他便立即背信弃义，此时的他决定用实际行动来洗刷自己丢失耶路撒冷的耻辱。他连同其他十字军国家的四百名骑士与七千名步兵来到阿卡城下，决定夺回这一重镇。听闻居伊起兵的消息后，萨拉丁顿时怒不可遏，他火速集结军队前去协助保卫阿卡城。双方在此地鏖战了将近两年之久，都无法成功的击溃对方。在居伊的军队即将崩溃之际，西南方向的地中海上，一支规模庞大，飘扬着白色十字的舰队正向着阿卡城迅速驶来。1191年6月，“狮心王”理查和一万七千人组成的强大军队终于踏上了圣地的领土，而这也极大的振奋了基督战士们的人心。理查首先宣布自己将全权负责指挥战事，随后他便展开了对阿卡城的攻势。理查在研究阿卡城的构造后，决定将随军带来的巨型围堵台派上用场（注：巨型围堵台是中世纪攻城塔的一种，平时这种装备被拆散成零件，战事组装投入使用，是当时最为高效的攻城器械之一），而十字军藉此装备确实一度占据了上风。见情形不利，萨拉丁的一名叙利亚士兵向他呈上了希腊火的配方（注：希腊火是一种由原油和樟脑树脂制成的武器，具有极强的破坏性和粘附性，其工作原理类似于当今的凝固汽油弹）。萨拉丁如获至宝，他命令手下立刻大量生产这种武器。希腊火制作完毕后，守城的伊斯兰士兵用投石机分批次的齐射。很快，十字军的巨型围堵塔便接连着火焚毁。理查并没有因此慌乱，他向士兵发出命令，每移除阿卡城墙基座上的一块石头，便可以获得四枚金币。在巨大利益的驱使下，士兵们纷纷身先士卒，并很快打通了其中的一面城墙。他们挟持了两千七百名穆斯林士兵，而萨拉丁本人则不得不后撤至安全地带。这场战役的胜利，使得理查本人的名声远扬，也为他本人赢得了“狮心王”的美誉。


▲十字军东征时期阿卡城遗址

▼“希腊火”也曾在“《刺客信条》系列”中登场



起初，“狮心王”向萨拉丁提出交涉，用二十万金币与真十字架来换取手中的俘虏。但是后者并未对此作出任何实质性的回应，因为萨拉丁深知，二十万金币足以让理查继续扩充十字军的规模，而真十字架的回归则势必会极大的鼓舞敌人的士气。思索再三，他决定采取拖延战术来应付理查。经过数次无功谈判后，理查也逐渐发觉了萨拉丁的用心，他决定将手中的伊斯兰俘虏全部处死。而这也成为“狮心王”日后饱受世人诟病的原因之一。但是如果从最为严苛的军事角度来看，理查却是也没有其他的选择。首先，他不可能将这批数量众多的俘虏释放，因为他们一定会继续回到萨拉丁的麾下来对抗自己，势必会对自己日后的军事行动带来很多不必要的麻烦。其次，倘若选择关押这些俘虏，那他就必须给他们充足的给养，并且还要拿出大量的兵力来看管他们，这显然是不可接受的。所以唯一切实可行的方法就只有将这批俘虏处死，这的确残酷，但是却能够保证部队继续南下夺取耶路撒冷。

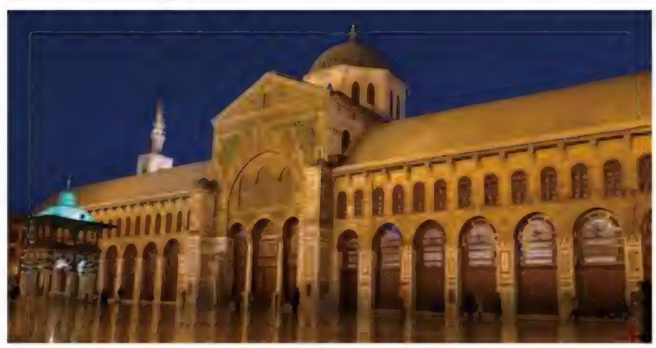
虽然大屠杀的消息震动了整个伊斯兰世界，但是这似乎并未能影响“狮心王”理查和萨拉丁之间的关系。早在阿卡之役时，两个人就似乎结下了一种“英雄相惜”的情节。两位君主不但相互往来书信，且互赠礼物。当理查水土不服而换上坏血病时，萨拉丁为他送来了帮助退烧的水果和冰块。而前者在接受了这份好意的同时，还写信表达了自己的谢意。

1191 年 8 月，经过一番休整后，“狮心王”理查率领着一万两千人的队伍继续向南进发。理查对行军队伍进行了细致的整编：步兵在内陆，负责保护骑兵的安全；圣殿骑士团在前，医院骑士团则在队尾，来充分保护整支队伍。部队与大海之间则是辎重，他特意将最弱、最慢且最难防守的部分放在最为安全的地带。海面上航行着十字军舰队，负责为大军进行补给。如此声势浩大的军事行动，惊动了观望事态进程的萨拉丁。他知道自己此时必须有所行动，不然耶路撒冷乃至整个穆斯林世界都有可能会因此而落入基督手中。萨拉丁在十字军行军途中设下埋伏，希望可以藉此来打乱这支部队的阵脚，但是理查的部队拥有着极强的组织能力，这使得萨拉丁不得不放弃这个计划。1191 年 9 月，基督大军来到十字军市镇雅法，这里距离圣城耶路撒冷仅有 45 里的距离，正当士兵们摩拳擦掌准备投入战事之际，却接到了全员回撤至海岸的消息。这令所有将领都心生不满，并对此大惑不解。理查知道，虽然自己的军队此时士气正盛，但是如果准备夺取耶路撒冷，并成功防守这座城市，是远远不够的。于是理查一行人重新回到了八个月前占领的阿卡海岸，他准备重新巩固这座城市，将其打造为日后基督大军在圣地中坚实的桥头堡。危机解除，萨拉丁决定出兵攻占雅法，以此来阻断十字军在南部地区的军事活动。雅法守军向理查求援，国王本人即刻召集了 55 名骑士和弩手前来协助。在狭长的沙滩上，基督军队和伊斯兰军队再一次相逢。起初，萨拉丁军队一度占据上风，使得十字军败退连连。就在这紧要关头，理查亲自加入战斗，带领着手下逐渐扭转了战场形势。敌军射出的箭矢击倒了他的战马，但是“狮心王”毫不在意，他继续领导手下进行反击。而这一切，都被他的敌人兼挚友的萨拉丁看在眼里。战场渐渐的由沙滩转移到了雅法街区，最终训练且组织有序的十字军打败了穆斯林大军，雅法之围因而得以解除。

激烈的战事让双方都无从彻底征服对方，最后基督与伊斯兰决定互派使节达成休战协议，签署了著名的《雅法和约》。伊斯兰人仍然拥有对圣城耶路撒冷的绝对控制权，作为回馈，他们允许十字军占据并保留提尔至雅法的沿岸城市，并且同意基督教朝圣者进入耶路撒冷城内的圣墓进行朝拜。“狮心王”理查本人则从未踏进耶路撒冷一步，因为只要圣城在敌人手中一天，他就不愿意进入。1192 年，理查得知自己的弟弟约翰正试图颠覆自己的统治地位。万般无奈之下，他只好选择班师回朝，稳定局势。在临行前，他写信给萨拉丁本人，称自己将来还会重回圣地，夺取耶路撒冷。萨拉丁欣然接受了这一挑战，他在回信中彬彬有礼的回复说，除了理查本人，欧洲没有任何其他君主能担此重任。当理查返回欧洲时，愕然发现社会上下都普遍对自己感到不满。1193 年 2 月，他被利奥波德（奥地利公爵）逮捕，并卖给了亨利六世。后者打算以谋杀康拉德，私自与萨拉丁缔交条约的罪名将其处死。3 月，他被送上法庭。经过一番激烈辩论后，他的慷慨陈词打动了在场的所有人。亨利六世见自己无法处死理查，便提出除非缴纳高额赎金，才可释放他本人。约翰虽然从中作梗，希望理查可以因此远离权力中心，但是大部分英国贵族还是筹集了大量的税款赎回了他。1194 年 2 月 4 日，在先后两次缴纳了 15 万马克的巨款后，理查获得了自由。伦敦市民夹道欢迎这位皇帝的到来，他的弟弟亨利见此场景，知道兄长身受人民的爱戴，因为不得不拱手向他本人称臣。

1193 年，萨拉丁在位于大马士革的皇宫中病逝。在他死后，他的仆人整理了他的全部家当，仅仅发现了 1 枚金币和 40 枚银币。由于战功赫赫，他被埋葬在著名的倭马亚大清真寺内。不久之后，萨拉丁的弟弟萨法丁夺取了侄子们的继承权，建立了阿尤布王朝。六年后，1199 年，“狮心王”理查率军与老友腓力二世作战。在围攻法国利摩日子爵艾马尔五世城堡一役中，国王本人像以往一样带领冲锋，被敌人射出的箭所击中。伤口本来并不严重，但不幸的是随后却发生了感染。1199 年，4 月 6 日，理查一世在其母阿基坦的埃莉诺王后的怀中去世，年仅 42 岁。

第三次十字军东征，可以毫不夸张的说是两个伟人之间的较量。理查和萨拉丁都是极为出彩的军事家及外交家，两个人的角逐为整个东征历史增添了不少浪漫色彩。在这之后，基督世界又接连发动了五次东征，但是都未能取得很大的进展。1207 年，第八次十字军东征宣告失败，教会再也无力重新集结势力来进行征讨。耶路撒冷——这片纷争不断的土地，终于得以享受片刻的宁静。



▲倭马亚大清真寺



◀狮心王理查在英国伦敦城的雕像

在“无尽”的冒险的背后

《无尽传说 艾尔文年代记》（四）

著：安彦薰　译：秋沙雨　美编：雷普利



艾连匹奥斯的憧憬（上）

登场角色介绍

●艾尔文（艾尔弗雷德·温德·斯文特）

游戏的同伴角色，本篇小说的主角。在游戏里为了某些目的而以佣兵的身分与裘德和米拉进行接触，曾是地下组织“阿尔克诺亚”的一员。游戏结局后开始和尤尔耿斯一起经商。

●艾丽泽·卢塔斯

游戏的同伴角色。在卡拉哈·夏尔领主家里生活的少女，监护人是当代领主多洛塞尔·K·夏尔，艾尔文与裘德等人的同伴。原本性格有些内向，在游戏本篇期间，身边有一个能说话的娃娃“提坡”，能够代替艾丽泽将她的内心说出来，在结局之后她将提坡收入箱子里，开始与学校里的同学进行交流。

卡拉哈·夏尔被喧嚣包裹着。

虽说这里从以前开始就是一个繁荣的城市，不过到了现在却又更加有活力。

艾尔文走在城市的中心广场，切身感受到这个事实。

要是说到利泽·马克西亚最大的城市那就数伊尔·梵，第二大城市是坎·巴尔克。不会有人对这些提出抗议。不过要是断言卡拉哈·夏尔是第三大城市的话，相信也不会有人提出反对的吧。毕竟，这座城市的繁荣也是有目共睹的。

在拉·修卡尔和亚·裘尔成功实现政治上的统合，利泽·马克西亚完全被整合为一个国家之后，不时能听闻到说卡拉哈·夏尔是所有城市当做获益最大的一个。这当中的原因虽说是多种多样，不过常年处于胶着状态的夏尔家与梵家的紧张局面得以接触并且与伊尔·梵之间的往来更加畅通大概占了很大的一部分因素。在以前，两座城市之间有冈达拉要塞来阻隔人或者货物的同行，不过在最近已经没有这一障碍了。

※注意：本篇小说涉及《无尽传说》与《无尽传说2》的剧透。




在城市里行走的人们脸上也浮现着开朗的表情。之前说不定会和梵家或者是和亚·裘尔之间开战的消息使得人心惶惶，但是现在也已经完全看不到这些阴影了。

现在的卡拉哈·夏尔对于正在经商的艾尔文来说，是一个决不能忽视的重要之地。

在广场的一角有着数家商店正开门迎客。在他路过其中一家的时候忽然就被开着店的年轻姑娘给叫住了。

“这位小哥，要不要来看看啊？”

艾尔文停下了脚步。

这是一家花店。在店面摆着叫人眼花缭乱的各色花朵。红花蓝花、白花黄花、大花小花等等。种类十分丰富，而且浓厚的香味也在这一带弥漫着。

“不好意思，我不是住在这的。就算买了花也没有地方可以放。所以……”

要卖花的话就去找其他客人吧——正当他想这么说的时候，一个想法忽然闪现了出来。

“……啊 算了。反正难得过来 还是买些吧。”

姑娘满脸笑容地给他介绍着。

“这样啊……现在这个季节的话果然还是……”

艾尔文和姑娘商量了一会，选了几种花，包装成小小的花束。

“谢谢光临！”

举起右手和充满活力向他道别的姑娘示意之后，艾尔文离开了花店。

手里拿着花束的他，走向富人们所居住的有着豪华住宅的地区。治理着城市的夏尔家的大屋也在这个地区的一侧。不过，艾尔文现在的目的地并不是那里。

他的目标是距离夏尔家大屋稍微有些距离的学校。卡拉哈·夏尔的夏尔家历代家主对教育十分上心，那里教学环境也十分良好。也因此，甚至有些人专门从其他城市移居过来求学。这些都是她在信里说到过的事，所以艾尔文比较熟悉。

艾尔文抵达学校的时候，正好是学生们放学的时间。可以看到身穿着各种服装的少年少女们不断走出校门。在学校外面有迎接他们的父兄长辈们在等着，也因此校门口变得有些混杂。

在人群里，艾尔文马上注意到了目的的她的所在之处。她身边有两个年纪差不多的少女和她并肩走着，不知是不是她的同学。

稍微有一段时间没见面，似乎长高了一点。样貌看起来稍微成熟了一些，这不知道是不是换了发型的缘故呢。蓝色的西装很适合她。

像自己这样的男人，就这么一个人站在校门后，认真观察着女孩子的样子，大概在周围人的眼中怎么看都是可疑人物吧——

艾尔文这么想着，脸上浮现出自嘲的笑容。而就在这个时候。

不知道是不是察觉到了这边的视线的缘故，她把脸朝向了他这边。视线撞上的一瞬间，她那翡翠般绿色的眼睛睁得大大的。

“艾、艾尔文……？！”

“嗨，好久不见。”

艾尔文朝着正感到吃惊的她——朝着艾丽泽所在之处走去 手里拿着的花束也随手拿了出来。

“虽然只是些小玩意，不过你能收下不？”

“哎……这个是……”

拿出花束的瞬间 她左右两边的女孩子“呀”地发出了惊叹。

“鲜花的礼物哇，好厉害！艾丽泽，有一手呢！”

“呐呐，艾丽泽以前提到过的男朋友说的是这个人吗？”

“不……没有……”

艾丽泽的脸颊一下子变得通红。

“我、我……从没说过这种……”

“说了的！说是和年长的男性关系很好。”

“那是……那只是写信交流而已……而且不只是有艾尔文，还有裘德和罗恩啊……”

“哎？艾丽泽，你脚踏三条船？”

”啊——稍微大人一下行不，这位小姐。”

艾尔文为了解开误会而打算插入对话里，但是……

“艾尔文请闭嘴，你会让事情变得更乱的。”

接收到艾丽泽钉刺般的目光，他接下来没法再说什么了。

“……好的好的。”

之后稍微经过了一段时间——

艾尔文和艾丽泽一起回到了广场，在一家咖啡厅的露天座位上面对面坐了下来。

“真是的……要是过来的话就请事先说一声。这都给吓到了。”

艾丽泽把吸管含入口中，一边一点点地吸着玻璃杯里的碳酸饮料，一边用不高兴的口吻说道。

“抱歉。因为这次是突然决定要过来的所以信件没赶上。”

艾尔文拿起自己点的咖啡一边往嘴边送一边说道。

“哦？这相当不错嘛。”

“对吧？这家店，在学校里可是很受大家好评的呢。”

也许是因为中意的店被夸奖而心情转好的缘故，艾丽泽终于对他露出了笑脸。在这之前从离开学校门口到来到这里的这段路上，她都是板着一张脸。

“真不愧是良家子女就读的学校，闲暇时的就餐地点也这么时尚。”

这家咖啡厅是艾丽泽选择要来的。要不要一起喝杯茶？艾尔文向她提出邀请的时候 她说“那我介绍一家我知道的店吧”，然后就抓起艾尔文的手，拉扯着似的将他带到了这里来。

在当时，和她在一起的女孩子们说着“这是要去约会！”而大肆起哄，她当时就跳起来否定了。

“要是把那些孩子们也一起叫过来就好了，那是你的朋友们对吧？区区三人份，请客还是不成问题的啊？”

“才不行……这样的……”

艾丽泽摇了摇头。

“为什么这么讨厌啊？”

“因为……”

她低着头含着吸管，用吸管吹着气，扑哧扑哧的泡泡从玻璃杯里不断冒出来。

“果然那个……也许说不定呢……”

“什么说不定？”

“……总而言之，不可以就是不可以！”

艾丽泽像是要终结这个话题一样，声音有些不平静。看着像是在慌张着什么。

看样子还是不要继续这个话题会比较好吧。要是一个不小心刺激到她，从而让她的心情再次变差的话，他可没有自信再让她的心情转好。

艾尔文这么想着，就试着转移话题。

“看你这样子，学校那边似乎是很顺利吧。”

“啊，嗯，那是当然的。”

艾丽泽点了点头。

“在去上学之前虽然担心了很多问题……但是实际去到学校里之后发现，在那里每天都非常开心，还交到了朋友。”

“是吗。”

之后，艾丽泽就向艾尔文讲述了她的校园生活。

例如，每天上的课程。据她本人所说，她的成绩相当不错。她的监护人多洛塞尔在学习的方面十分严厉。要是疏忽了预习或者复习的话就会被训斥。出乎意料的是她擅长的科目居然是数学，不擅长的科目倒是没有。

再例如，朋友的事。刚才遇到的两个人是在她第一天上学的时候和她搭话的同学，然后三人就因此而亲密起来，平时都一次上下学。其中一人在班上有喜欢的男生，而艾丽泽和另一个人现在正为朋友的恋爱圆满而全力打气。

艾丽泽的表情十分开朗，说话方式也没有了以前那样战战兢兢的感觉。这也意味着她每天的生活都十分充实，而且也是她本人的心神也变得更加坚强的证明吧。明明距离单单只是与提坡分开就颤颤发抖的那个时候过去了还没到一年的时间就有如此变化，这个年纪的女孩子，真的是长得很快。

艾尔文为艾丽泽的变化而感到欣慰的同时，也暗地里想着看到年轻人时会有这样的感觉说不定正说明自己也年纪不小了。

“糟糕，光是我一个人再说呢。”

“没事，听着就觉得很有意思。”

“是吗？像这些，都是很普通的事情而已。”

“这个普通就很好了。”

艾尔文喝完了最后的咖啡，把空的杯子放回到桌面上。





“我没上过学嘛，所以像这些小事都觉得听着很新鲜。”

“啊……”

艾丽泽的脸上露出了“不好了”的表情。

“对不起……我，就这么一个人闹着……”

“别在意啊，我可从没觉得自己的遭遇是叫人遗憾的事哦？再说了就算没能去学校，也相对地学到了不少的东西。”

“这么说来，至今为止都没有听艾尔文说过，在你像我这样的年纪时做过些什么事呢。”

“想听吗？”

“嗯，想听。

艾丽泽马上回答道。

“偶尔像这样说说也行吧。那么在这之前，先让我再续一杯咖啡。艾丽泽也要续杯不？”

“啊……我就算了。”

“不用和我客气的啊？不想喝饮料的话，要蛋糕之类的也可以的。”

“请别这么轻率地向我推荐甜点。我这边可是一直忍耐着没吃那些想吃的东西。”

“这真是失礼了。”

在这些方面也已经变成了出色的女孩子了啊。他在心中想着，不过没有说出来。

艾尔文向路过座位的服务员点了一杯咖啡，一边等着咖啡，他一边开口。

“这是距离现在大约十三年前，我十四岁的事了……”

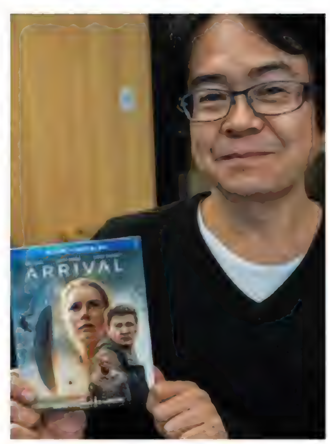
以此作为开头，他开始讲述那个时候的往事——

《潜龙谍影 V 幻痛》
官方小说（试读）

文：野岛一人　译：小夏　编：赞恩　美编：NINA



作者介绍



对于大部分读者，甚至熟悉“《潜龙谍影》系列”的玩家来说，“野岛一人”是个相对陌生的名字。作为撰写《潜龙谍影 和平行者》、《潜龙谍影 实体 I》和《潜龙谍影 实体 II》小说的作者，野岛一人算得上是一位相当神秘的作家。甚至你在网上搜索这个名字的时候，出来的结果往往只会是他的全部 4 部作品，也就是与“《潜龙谍影》系列”相关的四部小说。他既没有留下任何个人信息，也没有留下除《潜龙谍影》外的其他作品，和他的作品一同留下的，只有小岛秀夫在不同场合下对其作品以及才能的称赞。

然而，随着时间的推移，这个系列的完结以及小岛秀夫本人离开 Konami 等一系列事件过后。野岛一人的真实身分也算是逐渐浮出了水面，虽然没有公开说明，但据维基百科的相关页面显示，野岛一人其实就是矢野健二的马甲。

矢野健二，曾在角川就职的作家，曾负责与“《潜龙谍影》系列”相关的多本刊物的出版工作，其中就包括了上文所提到过的四本小说。在现实生活中，他还和小岛秀夫有着不错的交情，同是电影迷的两人常常在社交媒体上分享观影体验。在小岛秀夫离开 Konami 并成立自己的工作室后，矢野健二很快就从角川离职并在 2016 年加入了小岛秀夫的新工作室，并主要负责宣传工作。

PROLOGUE

向缔造《潜龙谍影》传奇的小岛秀夫制作人，致以深深的谢意。

我仍然清晰地记得，你醒来时发生的事。

如果你未曾醒来，那一天的夜晚也只是一个没有任何变故、不足以在记忆中和历史上留下一笔的寻常一夜。星座历经千年仍未变化，太阳也理所当然地会从地平线的另一端升起。猿人手持武器，进化为人类；他们互相依赖组建“国家”，并最终突破大气层到达月球。虽然他们创造出了足以毁灭地球数次的兵器，却仍然没有改变宇宙的运行规则。

但是，你的觉醒，彻底改变了我所生存的世界。那一晚，星座的象征意义改变了；翌日升起的太阳，让我沐浴在了前所未见的恒星光芒之中。

是谁把你从九年的沉睡中唤醒……也许是你自己的意愿吧。不过，究竟是你所期望，还是其他人的期望，这已经不重要了。那一夜，你醒来，再次拿起了武器。而这，正是我们故事的转折点。

塞浦路斯共和国——你在那里醒来。这个隶属于英联邦的共和制国家，占据了大半个位于地中海的塞浦路斯岛。从人类开始记述、传承历史开始，它便存在于传说之中了。孕育了美之女神阿佛洛狄忒的这座岛屿常年被古代东方诸国所争夺，经历了波斯帝国、罗马帝国的支配后，在十字军时代落入英格兰的统治之下。之后，它又被奥斯曼帝国统治，第一次世界大战时，成为了英国的殖民地。因其地缘关系，这片土地常年被人争夺。

这一点至今仍未改变。塞浦路斯岛上存在着两个国家。一个是塞浦路斯共和国，这个国家获得了除土耳其外，其他所有联合国国家的承认。另一个则是北塞浦路斯·土耳其共和国，该国只有土耳其承认。这座岛屿，正反映了世界上那缺乏管制的，或者说不知羞耻的欲望。

所以，你会在这座岛屿上醒来，也许正是某种“必然”。

那一夜醒来的，既是你，又非你。

以及，另一个——将你唤醒的人。

不，那并不是“某一个人”。将你唤醒的，是这个世界。

你是出卖了世界的男人。

第一章 报复

命运之神在冥冥中左右着我，这是他老人家在很早很早以前就安排好了的，它是现在正上演的两出大戏之间的一出小戏，节目单大约可以这样写：

美国总统竞选

以实玛利出海捕鲸

阿富汗斯坦大战

——赫尔曼·梅尔维尔《白鲸记》

SECTION 1

坐飞机完全没有一点乐趣。

我一直这么想。气压剧烈地变化，导致耳朵里疼痛难忍。虽然一直以来都是这样，但每次坐飞机，我都会感到阴郁。不知道这架客机从起飞到现在过了多久，自打离地开始，这种疼痛就一直没有消失。不仅如此，它正在慢慢变得严重，仿佛连器官本身也要被一起破坏了。这次尤甚。

更甚的是，脑袋也好像被绷紧了一般地疼痛，让我想呕吐。这种时候，我只有一种干脆让脑袋和耳朵都炸掉算了的感觉。反正就算耳朵坏掉，周围的“声音”也会随意传入到大脑里。连脑袋一起坏掉的话，就正好不用理会这些“声音”了。

将头靠在窗边的少年，转过头来看着并排坐在右边座位上的父母。他们向后放下座椅靠背，舒展着身体，看起来十分开心。虽然看起来好像是闭着眼睛在睡觉，但他们开心的“声音”还是传达到了少年的脑海中。

对少年的这个三口之家而言，这是他们第一次全家乘坐飞机出游。少年很不乐意，而他的父母还是很开心的。但真正让他们愉快的，并不是家庭旅行。原本这就不是“家庭”旅行。

终于可以摆脱这孩子了。

他的父母的脑海已经被这个想法所占据。

少年出生在苏联境内一个除了“贫穷”外没有任何特点的村子里，至今虽然才过了十年多一点的时间，但他却经历过比任何老人经历的都更多的不公和不幸。年仅十岁的他，早已身心俱疲，对人生充满绝望。

最早的记忆，是他刚刚出生不久，还无法流利地说话的时候，他的母亲诧异地看着他，脸色发青，面部抽搐的景象。

和普通的婴儿一样，他只会哭和笑，以及偶尔发出呢喃的声音。但在他的脑海里，已经完整地构成了父母和其他成年人对话时所使用的语言体系。即使发声的身体机能还没有完全成型，他依然拥有了和成年人同样级别的语言能力。只不过，他所获得的语言信息，还不能完全被其大脑所理解。他只是个婴儿，无法正确使用语言。对当时的他而言，语言不过是入侵到身体里的异物而已。

他就像是一台能精确记录语言的录音机。录音机有收集音源的话筒，和将其播放出来的音箱。反映到人类身上的话，话筒就是耳朵，而音箱就是嘴。但他却不需要这些。在周围的人开口说话之前，他们的意识，就已经直接“飞入”他的脑海中了。对普通人而言，伴随着成长而慢慢学会语言的过程，在他这里，一瞬间就完成了。

不使用耳朵而直接获取到的语言，他连意思都没搞明白，就不用嘴而直接传达给母亲了，如同播放录制好的声音的录音机一般。录音机不会去思考记录下来的声音的意义，也不承担什么责任。明明还是个婴儿的他，就和录音机一样，这足以让人感到怪异和恐惧。毕竟，人类和机器始终是不同的。

怀中抱着的婴儿突然直接将话语传递到自己的脑海里，他的母亲陷入了恐慌中。明明单纯而可爱的孩子，猛然间变成了见所未见、不知所谓的怪物。母亲脑海中产生的影像，传达给了他。那时，他第一次对自己有了认知。

我是个怪物。

这就是少年对自己的认知。

随着身体不断成长，他那怪异的能力也慢慢增强，不仅可以不通过耳朵和嘴而直接读取他人的意识，现在还能只依靠念力移动物体。与此同时，作为一个怪物，他渐渐被周围的人疏远。就连带他来到这个世界的亲生父母，也不愿与他接触。

当时的他们还无从得知，在西方，一群被称为“超能力者”的人正引起一股潮流。在塞浦路斯长大的匈牙利系犹太人移民之子尤里·盖勒表演的不用手而让勺子弯曲、靠意念让停止的表再次走动等演出，在世界上引起了轰动。一般人会将这些能力看成一种魔术，不太当一回事，但也有人对其认真研究。在冷战时期东西方阵营的军队中，都存在着这类人。

某天，一名男性记者造访了少年所住的村庄。男人仔细询问了少年的父母和周围的人们，亲眼观看了少年的能力。记者相信少年所拥有的能力是真实的，并告诉他的父母，少年是一名超越了尤里·盖勒的超能力者。如果再进行进一步的科学研究，并得到科学家的认证，那少年的商业价值将不可估量。“让我负责经营这孩子吧，你们会变成超级富豪的，”男人的甜言蜜语，让少年的父母感到无比兴奋。少年马上明白，这不仅因为他们能

得到大笔的金钱，更因为马上就能摆脱自己这个怪物了。

他的能力告诉他的，还不止这些。这个男人根本不是记者，少年也立刻就察觉到了。他是克格勃的特工，来到这里的目的，是勘察少年的能力能否运用到军事方面。

他的父母完全没有注意到这一点，连看都没看男人拿出的各类文件，便在上面机械地签了字。几周后，几个军人打扮的男人和那个特工一起再次出现在村子里。男人只带走了少年，这一行人乘坐的是军用飞机。其目的地，是莫斯科近郊的研究所。

数名科学家来到了少年身边，进行各项实验，询问各种问题。就这一点来说，特工并没有说谎。但理所当然地，他们并没有打算以少年的天赋作为卖点牟利。少年不仅没能登上电视或其他媒体，反而成了最高军事机密。在研究所和军队内部，少年人气日益增大，并成了大明星。各个研究所从各种角度对少年的能力进行了分析、实验。

少年的父母相信了自称记者的人所说的话，却没有看到他们的孩子上电视，那一大笔钱也没有送来，因而十分不满，于是将这件事在小村子里传开了。对记者来说，这必然是一种妨碍，那对夫妇有点太多事了。所以记者再次造访村庄，并招待他们参加了旅行团。计划中，这应该是他们与少年再次见面，并就此永别的家庭旅行。

父母来到了身在捷克斯洛伐克研究所的少年身边，一家人再次团聚，之后他们将乘坐飞机前往莫斯科。到达莫斯科后，少年的父母将被按计划处置掉。一无所知的父母在布拉格国际机场与少年团聚，和普通乘客们一起乘上了苏联制造的客机。在不知情的外人眼里，这只是一家三口的幸福家庭旅行而已。

就结果而言，特工的意图达成了，却是以他完全没有料到的方式。

飞机穿行在夜晚的天空中。片刻之前，天气变得恶劣起来，机体因突然来袭的气流而摇摆。在这段时间里，耳朵里像被锥子扎了一般的剧痛。其他乘客因飞机上下摇摆而产生的恐慌，也一并传到少年的脑海中。虽然他很想看看窗外，平复一下心情，但外面阴云密布，什么也看不到。

此时，飞机正向着孕育了尤里·盖勒的塞浦路斯的正北方冲去。

好像有谁在叫喊着什么，这是一种少年从未经历过的感觉。以往，他所感知到的他人的想法，更类似于耳朵听到的语言。就算对方使用的是无法理解的语言，也会被少年感知，并在脑海里翻译成其母语。不管是恐惧、哀伤，还是快乐的感情，都能以语言的形式传达给他。通过这个转换语言的功能，少年学会了不让别人的想法一股脑地侵入到自己的脑海里。如果不进行转换，那么传来的只是毫无意义的信息。

但现在并非如此。

某种无法翻译的、无法转换为语言的东西，正侵入到少年的脑海中，那是在能够转换为语言之前的某种东西。这种感觉就像是人类在获得语言能力之前，通过所有感官感知到的世界本身。可以说，一种无法形成语言的影像正一股脑地侵袭而来。

头仿佛被看不到的巨人用手紧紧抓住了一般的感觉传了过来。一阵让人毛骨悚然的金属声响起，随之而来的是穿破耳膜的刺痛。大脑似乎要沸腾了。在转换为语言后便会衰减的情报，此时却完全没有消失的迹象，一股脑传递到脑海里来。它们究竟是从何而来？

虽明知是徒劳，但他依然看了看周围。父母正半张着嘴睡觉，坐在前排的特工也没有任何异样。机舱内的其他乘客，也只是偶尔因气流颠簸而感到不安而已。

那么只能认为，这种感觉是从外界传来的了。但在高空一万米飞行的客机外面，怎么会散发出如此强烈的意念？但这个疑问，很快随着愈发强烈的疼痛而消失无踪。少年感觉到有什么不对，便去擦拭脸部，血却沾在了手上。不知何时，鼻血流了出来。意识渐渐变得模糊，即使紧闭双眼，他也没能感觉到黑暗，反而只能看到一片仿佛纯白光芒的东西。似乎要晕过去了。不，应该说，为了逃离这不知所谓的侵袭而来的异物和疼痛，少年多么希望自己能晕过去。他只想脱离这个世界。但它却紧紧地抓着他的精神，准确来说是抓住了“他”这一存在，而令他无处可逃。

“机舱外温度摄氏零下四十六度。”

一个男人的声音突然传来。同时，风如同一击正面直拳，迎面扑来。

“跳伞前一分钟……前往机舱后方。”



睁开眼睛的时候，强烈的橙色光芒刺入眼帘。是太阳，它正划着平缓的弧线，从地平线的另一方升起。这是怎么回事？

“这将是世界上第一例留下记录的高跳低开式（HALO）跳伞。”

这是谁的幻象？风猛烈地袭来，少年小小的身体仿佛马上就要被吹飞了。

“化作飞鸟吧！我会为你的幸运祈祷！”

不知是谁的喊声从背后传来，少年感觉自己被推了出去。即使不停挥动双手，他也找不到任何能抓住的东西。想要喊叫却发不出一点声音，少年以可怕的速度向着绿色的大地冲下去。所见之处尽是密林，如果就这样冲下去，无疑死路一条。

就算闭上眼睛，看到的景象仍然不会改变，而下降的速度还在不断加快。“快停下，谁来救救我！”少年无数次地喊叫道。这是某个人的幻象，这不是现实。虽然脑海里浮现出这样的想法，但他仍然无法从恐惧中逃脱。

你是谁？少年一边下坠，一边质问：“你是谁！”

密林回答了他的疑问。密林开始变化，不，应该说是被密林覆盖着的其他的什么东西，开始从内部将其侵蚀，并显现出来。那是一个巨人。刚刚还只能看出是一片密林的东西，正变成一个巨大的、仰躺着的男人的形象。这个足以覆盖大地的巨人，正仰面朝天。少年向着这个巨人落了下去。

巨人的身体上伤痕累累，他的脸被肮脏的绷带包裹，根本看不清；头上插着一些类似尖锐骨片的东西，看起来就像长着角的魔神。是这个巨人给少年展现了这段坠落的幻象么。

巨人咆哮起来。喊声并不是从被绷带封住的嘴里发出的，而是来自那仿佛死去了一般的巨大躯体的深处。那是前所未闻的，仿佛能将听者的灵魂立即氧化掉的异常声音。这是什么？巨人的哭声吗——最开始感受到的，是隐藏在声音后面的悲哀与绝望。被独自留下的孤独感，及其哀伤和绝望。但这只是很少的一部分，连给喊声笼罩上阴影的程度都达不到。

巨人又释放出了无尽的愤怒，仿佛能够溶解 这个世界、溶解他本身的强酸一般的愤怒。或者说，这是能瞬间燃尽一切的红莲怒火。巨人的愤怒针对一切——让他变成这般模样的东西，令他陷入无尽孤独的东西。他将愤怒化为原动力，誓要完成复仇。

向什么复仇？

——向世界。向这个世界复仇。

少年似乎感到巨人是这样回答的，而这又与他所失去的某些东西很类似。

这家伙不就是我自己么。

“没错，巨人的愤怒正是我的愤怒。”少年深感如此。至今为止，他所遭受的所有无缘无故的歧视、暴力、不公，都如同电影一般浮现在自己的脑海中。少年被骂做“怪物”、“恶魔”，被人们疏远，被逼入这个世界最阴暗的角落里。就因为拥有这并非自己所愿的特殊能力，少年被剥夺了作为一个普通人的人生。

“没错，就是要向这个世界复仇。明明不是自愿却还是被带到这个世界，结果又被看成是多余的东西，就因为这样，我要向这个世界的规则复仇。”少年这样想着，之前的恐怖竟一扫而光。“已经没什么可怕的了。他就是我，我要和他一起去毁掉这个世界。”

接下来，巨人腹部的一条巨大伤痕突然裂开，将少年吸了进去。少年

与巨人合二为一。

再睁开眼睛时，少年所乘坐的客机已经化为飞行于天空的地狱。

少年周围的一切都燃烧起来，头发和肉被烧焦的那股令人讨厌的味道，混合着座椅、地板、飞机部件燃烧后的味道，刺激着鼻腔。警报装置虽然发出了危险信号，但为时已晚。机舱里充斥着燃烧所产生的火焰和浓烟，以及人们在垂死挣扎时发出的绝望的叫喊声。

可少年却一点儿也不害怕。

因为他知道，正是他自己，带来了这地狱般的景象。这时的少年，已经获得了“控火”能力，之后他通过苏联的研究员了解到了这一点。只有少年自己，靠着意念所产生的屏障，从这地狱中逃过一劫。只有他，在这一片混乱的漩涡中，毫发无损。这一切，与之前完全相反。想要驱除、伤害少年的世界在燃烧，却只有他毫发无损。

坐在旁边的父母，被座椅压迫着，连一根手指头也无法动弹，就那么被火焰吞噬，如同火焰雕刻出的雕塑一般。是少年用念力把他们束缚在那里的。无法逃脱、无法喊叫，只能活生生被烧死的恐惧，让他们彻底疯狂了。

“爸爸，妈妈，谢谢你们把我生下来。”少年有生以来第一次感受到了自己的人生目标和快乐，“这个世界是为了被我毁灭才存在的。”

——这样就够了。

他仿佛听到了那个巨人的低语。

燃烧的客机彻底失控，在夜空中划过一条火红的轨迹，坠落而下。在地面上目击到它的人们，纷纷表达了各自的看法和意见。有人说它像是一只燃烧的凤凰，也有人说那是坠落的扫把星。当时，没有人知道，它究竟是会给世界带来幸福，还是一场悲剧的开始。

直到最后 这个代号为“意念螳螂”的少年 恐怕也没能搞清楚这一点。



▲心理螳螂。

后记

---- 以下是由小岛秀夫先生为本书撰写的后记，为保证完整版的阅读体验，防止剧透，有删减。----

“Walk Out to Winter”

不填埋空白的、永恒的故事——小岛秀夫

即使实体消亡，只要语言留存，从某种角度来讲，即是获得永恒。这就是希望。

从本书中引用的这段话，说的正是“《潜龙谍影》系列”最终篇章《潜龙谍影 V 幻痛》的小说版。作家野岛一人成功将只能在游戏中留存的主题、不得不完结的传说，升华为了只有小说才能表现的“永恒”的故事。他用永恒的语言，留住了 28 年间持续消亡的游戏。正如将夹杂着负面痛苦的诀别，化为希望这种满是正能量的情感。它扫除了花费四分之一个世纪，搭上整个人生而编织的故事在终结时所带来的寂寞，对我来说这也是一种希望。

创作游戏时，我一直认为《潜龙谍影 V》绝不可能改编为小说。全世界的不管哪个作家，可能都会拒绝执笔。就算有人来写，大概也会与游戏剧情相去甚远。原因很简单《潜龙谍影 V》并不是线性的一本道游戏。以往“《潜龙谍影》系列”得到的最多的评价是，虽然是动作游戏，但讲述的故事拥有电影式的、冒险小说式的框架。在限定的空间、限定的时间里，玩家在创作者铺设的“轨道”上推进着互动情节。玩家可以在限定范围内体验剧情，这就是《潜龙谍影》。也正因如此，才能改编为魅力十足的小说。

但本作是导入了开放世界概念的“自由潜入”游戏，玩家可以在旷阔的地图上自由驰骋。任务时间点、潜入路线、装备、状态和发展方向都会因玩家的选择而各不相同。不，玩家可以按照自己的喜好以任何方式去完成任务内容，正是本作的卖点。玩家的自由度才是最重要的。像这一类开放世界游戏，反而没有太重视剧情的。但粉丝不可能满足于此。在沿用开放世界的前提下，还必须要推动剧情发展。所以，这款游戏既要有自由度、又要有《潜龙谍影》的风格，也就是它必须去讲述一个真正的故事。作为最后的手段，我参考了外国电视剧集的构架。这种构架会将每一个任务做成一集故事，即使错过了几集支线故事（或打乱顺序），整个剧情大体的脉络依然可以传达给玩家。如背景、角色等的详细设定和伏笔，则分散在了对讲机和磁带里。如果有需要，玩家可以主动去寻找各种伏笔。这次我没有像以前那样将玩家限制在轨道上，当他达到某个地点之后，开始为他播放过场动画来推进剧情。其最主要的原因是，至今为止《潜龙谍影》的一大卖点过场动画会妨碍自由度。因此以往的小说写作手法也就不适用了。原本这种特殊的故事构架，就是为了在高自由度游戏中才能体会到的乐趣而搭建的，这就要求它的改编小说必须是一部一流的冒险小说，并且不能改变故事线和世界观。这种事可能么？又有谁能来完成这项伟业呢？

此时脱颖而出的，是任何资料都没有公开的蒙面作家野岛一人。如果你读过他的出道作《潜龙谍影 和平行者》，就能对他的才华有所了解。《和平行者》虽然也是线性故事 但游戏的构架是任务形式 并不适合改编小说。尽管如此，他倾注了自己对《潜龙谍影》的爱、知识、技巧和热情所完成的小说，远超我的预期，非常精彩。在接下来的两作——由角川出版的《潜龙谍影 实体 Ⅰ》和《潜龙谍影 实体 Ⅱ》中，野岛一人作为作家的能力开花结果，节节高升，而这绝不是几阶楼梯的提升。在这两本书中，他突进到了另一个次元，一跃成为怪物级的作家。已经读过这两本书的读者一定会明白的。说实话，曾经是“一位粉丝”的新人作家能够成长到现在这种水平，连我也没想到。真是让人愉悦的失算。小说“《实体》系列”，不仅将《潜龙谍影》初代的“影子摩西岛事件”和《潜龙谍影 2》的“巨壳事件”的故事联系起来，更深入地补充丰富了《潜龙谍影》世界。野岛一人让斯内克和雷电逐一登场，并设置了新的主人公来讲述故事，以他的视点在传说和现实之间不断切换，将两个《潜龙谍影》的传奇重新构建成了新的读物。这与通过连接虚拟和现实去描绘纳粹德国史实而获得巨大成功的劳伦•比奈名作《HHhH》有着异曲同工之妙 令人惊叹。野岛一人一定能够将“自由潜入”游戏《潜龙谍影 V》，改编为小说《潜龙谍影 V》。在阅读《实体》的样稿时，我就已经这么确信了，而这完全正确。“一位粉丝”玩家，蜕变为一名作家，将失去的故事，重新记录为了永恒的东西。这份勇于接过接力棒的情义，任谁是创作者，都一定会被深深感动。

人类发明了纸沙草、印刷术、通信技术，现在还将通过计算机和网络实现覆盖全球的交流与沟通。但这都是语言这种病毒利用人类实现的，是语言为了使自己能遍及全球，而让我们去发明创造的。

名为《潜龙谍影》的游戏诞生，其故事让曾经是“一位粉丝”的伊藤计划和野岛一人成长为作家，而他们的语言所记录下的希望，被寄托到了未来。如果这模因的继承是命运，那我面对粉丝的这 28 年绝对没有丝毫的浪费。

由“一位粉丝”完成的这本奇迹一般的小说，也有与游戏不同的地方。一个在游戏中没有出现过的小说版原创人物，作为谍报组一员登场了，他就是莱昂纳德•鲁茵。他不仅与山猫、卡兹、斯内克有关联，还承担起了



■《白鲸记》

将任务中零散的线索如拼图般巧妙组合的职责。知识分子嬉皮士和自称革命战士的情节，有如池上彰一般简洁明了地交代了70年代到80年代的亚文化和世界局势。在漫画式角色众多的《潜龙谍影》里，虽然他的外貌和名字（鲁茵，Ruin即是“废墟”的意思）多少会给人一些土气的感觉，但实际上他以小说式的职责和个性，让《潜龙谍影V》更为丰满，后半部分更是有关于他的泪点满满的剧情。

不只限于本作《潜龙谍影V》，整个“《潜龙谍影》系列”都有很多深受近现代文学作品影响的部分，如乔治·奥威尔的《1984》、赫尔曼·梅尔维尔的《白鲸记》、威廉·戈尔丁的《蝇王》、约瑟夫·康拉德的《黑暗的心》等。这其中丰富的内涵，也被野岛一人以惊人的洞察力和知识自然地穿插到了故事之中。1984年，年仅28岁的史蒂夫·乔布斯发布个人电脑“Mac”的广告（由雷德利·斯科特导演 模仿《1984》）也有所提及。1984年的日本，正流行此前一年发售的FC游戏机。这一年，是一切数字新时代的黎明，是起始的“原爆点”，是奥威尔预测的情报控制社会的1984年。大首领（BIG BOSS）的缩略“BB”和《1984》中的“老大哥”（BIG BROTHER）一样。虽然有些马后炮，不过因作者野岛一人的意图，这些细节如拼图一般地补充完整了。虽然故事都是安排好的，但读起来心里还是有些痒痒的感觉。

接下来还有这样一段话。

莱昂纳德说，母基地必须要成为进取号。那艘宇宙飞船，不止不区分人种、性别，甚至连地球人、外星人都无关紧要，任何人都可以来搭乘。这种想法源于捕鲸船裴廓德。那些无处可去的人们的世外天堂……

这是我每次召集员工时说给他们听的比喻。当然，“小岛工作室”是进取号，但现在我们无处可去，所以它也不是宇宙飞船，说是捕鲸船更合适。看样子，野岛一人的谍报能力也不错。

其他还有诸如80年代时的塞浦路斯、阿富汗、非洲和国际形势也被巧妙地插入到了读书娱乐的过程中。读过这本小说之后，你会对世界历史和国际形势有更深入的了解。玩过游戏的读者读了之后，也一定能更深入地体会游戏的乐趣。

此外，长达50年之久的“《潜龙谍影》·传奇”的要素也被仔细地、不会让读者困惑地组织到了故事中。本书对于第一次接触《潜龙谍影》的人来说也十分友好。因这本小说而对整个系列产生兴趣的读者，不妨就从这里开始去接触游戏和相关小说，缔造自己的传奇，补充完一切吧。



尼尔 伪装者 / 完全形态
短篇小说集（上）

译：团子　编：秋沙雨 美编：anubis



然后所有人都不见了

著：映岛巡
原案：cavia/ 横尾太郎

哈梅尔的笛声响起，舞台开始了。这是赌上人类存亡的神圣舞台。



我呆在一个没有窗户和门的房间里。

仅仅是一个宽敞的房间，没有任何照明道具，却显得很明亮。似乎整个天花板就是光源。房间四周都是和我同年代的人。一眼望去，都是的不同人种。包含我在内的男性有九人，剩下四人是女性。有些人依旧意识还很恍惚，也有些人已经站起来摆出架势。并且，不知为何每个人的旁边都有一本书。

发生了什么？为何我会在这里？

也许是被下药催眠过的关系，有些头晕。这种情况还是不要突然站起来比较好。我一边确认周围的状况，一边把手伸向枪。但也如我所料，枪

游戏剧场

不见了。

既然醒来后自己处于被绑架的状态，枪械被收走也是理所当然的。只不过，就连缝在衣袖里的钢丝，以及藏在鞋底的炸药都被收走了。一个都不剩。但也明白了一件事，我是被自己所属的组织给抓住了。

我曾预感会变成这样。当初来谈“机密任务”这种可疑的事情时就感觉到了。加上还曾说过这并非命令，接不接受都是看自己。

他们说这项任务不仅有高额的酬劳，就连任务完成后的退役也保障在内。也就是说可以和这狗屁生活说再见了。如果这种条件还有人拒绝的话，那这家伙肯定是名副其实的大蠢材，或是疯狂的杀人魔。

当然，既然提出这么好的条件，就知道这并非什么正常的任务。恐怕这是百人中仅有一人，不、或许是千人中仅有一人能够生还的任务。一开始就没打算支付报酬的打算，才能提出这么好的条件吧。

这点认识我当然清楚。明明很清楚，还不是落到这个地步。不禁露出一副自嘲的笑容。

这时，旁边突然有人和我搭话。是一个比我稍微年轻的男人。不过，可惜和我不是同一国家的人。我默默的摇头，对方也明白了情况，不再和我搭话。

我所属的组织有来自各国的人，其中大半只听得懂自己国家的母国语。他们大多仅十来岁左右，被强迫过着从早到晚进行战斗训练的生活。根本不可能接受正常的教育，别说会外语，就连母国语的读写都难说。

也有一些会多国语言的人，大都是由于父母是不同国家的人，或者小时候在国外生活过这样的情况所学会的。当然，这只是少数派。

作为尝试，我向对面坐在一旁的男人用母国语打了个招呼。很显然，他也只能默默的摇头。

这时候，我正对面坐着的女人抬起了头。看来她终于恢复意识了。对药物的耐性会根据个人差距而不同，像她这种人会是最先死的。无论什么原因，比周围要慢的话可是致命的。

这时我们眼睛对上，女人的脸上露出了惊愕的表情。她认识我吗？这家伙是谁？不对，我也对这个女人有印象。

女人站了起来。果不其然，随着一声巨响她跌倒了，应该是头晕了吧。看到她那丢人的样子，我想起来了。

“你还活着啊……”

女人一边扶起身子，一边点头。她是为数不多懂得多国语言的人。据说她的母亲是我国出身的，小孩会自然的学会母亲所说的语言。

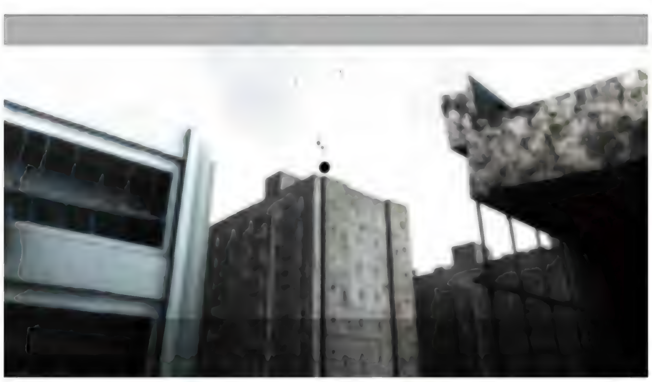
“太好了，你也活着。”

“那是当然，别把我和你混为一谈。”

我们相遇是在三年前。我和她都是第 13 次十字军进行大规模怪物讨伐作战的幸存者。

所属的部队当然也不同。不过，作战开始后，一瞬间就溃不成军了。虽然战场都是如此，但那是我见过最惨的一次。当年 16 岁，就连已经是老兵的我也做好了只有一半生存可能性的觉悟。

战乱之中。我发现了一个面对怪物还傻站着不动的笨蛋。我猛然将她撞开，把周围一片烧尽。



并不是为了救人这么光彩的事。只是因为我们士兵很“珍贵”。所以，我会拯救同伴。不如说，我们的规矩就是不能浪费。

另我吃惊的是，这个笨蛋居然和我同年。也就是说到这个年龄还没有怎么进行过正规的训练就被丢上战场了。近距离面对怪物，也难免会惊慌失措了。

怪物拥有和人类相似的外观，因为他们原本就是人类。身患白盐化症候群的人大多都会死亡，但也有一些活下来的人。他们变成了凶恶的怪物。

急需驱逐怪物的原因并不是因为他们会袭击人类，而是怪物本身会成为感染源，导致新的白盐化症候群患者诞生。并且，从三十年前就突发的这个怪病，至今还没有明确的治疗方法。也许这是不属于这个世界的白色巨人所散播的病吧。

不过，虽然没有治疗药，但还是有预防药的。问题在于，这个预防药荧光素酶没办法量产。而且 效果只在年轻人阶段有效。越年少效果则越好。

因此身体能力强大的孩子们被选拔而出，给他们吃贵重的荧光素酶让其去驱除怪物。而培养、派遣这些孩子的国际组织就是哈梅尔机关。名称来自于吹笛人召集孩子们将其带走的童话故事。真是个令人作呕的名称。

“我说，你怎么到这来了？”

“他们和我说是……秘密任务。”

“还和你说有高额的报酬以及退役许可。接不接受自己选择吗？”

她惊讶的睁大了眼睛，但立刻理解了情况点了点头。直到三年前的那一天为止，她都是正常在学校读书。至少比我的学习能力和理解能力要强。

“这里所有人都被说过同样的话吧。”

又环视了一遍周围。只所以都是不同国家的人，是因为他们是背负着国家的期望被送到里来的吧。乍一看，除了我和她之外没有人追求思想的沟通。

“我想没人会拒绝这条件。”

她说的没错，任何人都想摆脱现在的生活。因为我们所做的事情是杀人，是大残杀。虽然告诉我们对手是没有任何理性的怪物，一旦亲眼所见就知道这分明是人类。而我们要活生生的烧死他们。

据说白盐化症候群是通过飞溅出来的血液以及唾液来进行传染，乱用枪死的话这些液体就会飞散出来。所以我们被命令，除非十分紧急的情况外，不能开枪。对我们而言也不想吸进这些危险的东西，当然没有异议。

虽说如此。在眼前看着和人类相似的生物活生生被烧死，也不好受。我第一次烧死怪物是在刚满十岁的时候。至今已经过了九年，依旧没法习惯。看几次都觉得不好受。

“这个，你觉得是什么？像是书，但打不开。”

她露出好奇的表情想要打开书。这是放在每个人旁边的一本厚书。似黑似灰的封面上什么都没有写。

“喂！不要胡乱去碰！”

“啊……”

她慌张地把书放手了。

“啊你个头啊，真是的。”

我不禁叹气。这一点和三年前一点没变。之后，我暂时和她一同行动。没有实战经验的人不能放任不管。

幸运的是，她学习能力很强。途中我只是做了一些指示，她都能迅速的反应过来。当然，她的身体能力也是十分突出。不然，即使是荧光素酶的适应性再好，也不会十六岁就被选拔出来。

只不过，最终我们还是不得不各自行动，我以为她就此完蛋了。作战一旦结束，我们都无法知道对方的状况。

“真亏你能活下来。运气真好。”

她用力摇头表示不对。

“是你……放我逃跑的。”

“才不是，那是我的判断失误。”

和他分别行动是因为那是我们被好些怪物包围住了。不过从敌人的数量和配置来看，只要分别往不同方向跑的话，能有一个人成功逃脱。

很明显，这时候需要选择生存率更高，战斗力价值更大的一方。如果是这种二选一的话，应该是我去更为安全的路线。

然而，那时候我做出了惊人的判断。一定是鬼迷心窍了。所以每当想起这事，都很不舒服，甚至让人窝火。作战结束后，我至今为止都努力不去回忆这事……

她正准开口说话时，突然听到房间的角落发生了争执。是一对男女。我还以为他们也像我们一样碰巧听得懂互相的话，看来并非如此。虽然不知道原因，看他们语言不通互相对骂的样子，并不是什么大不了的事情吧。

最终，女人甩了男人一个耳光，发出了一声很痛的响声。但没有人去劝说。也是，在这里的人都是经过训练可以空手和怪物战斗的家伙们。要是去掺和，可得做好自己受难的觉悟才行。

男人满脸通红地去抓女人。这时，我们看见了难以置信的东西。

掉在女人脚下的书不小心打开了。没有用手碰过，也不是偶然用脚碰到或是踢到了。

擅自打开的书中，突然出现黑色的手。那只手转眼巨大化，抓起了那个男人。男人露出一副难以置信的表情，就这么被捻死了。女人也一副吃惊的样子，本人也不清楚究竟发生了什么。

事情没有就此结束。男人持有的那本书发出了强烈的光辉。还以为又会跑出黑色的手，结果却是男人的尸体被吸进书里消失了。

男人消失的同时，书上放出的光辉也消失了。黑色的封面变成了群青色，浮现出一个样貌。是一个像是人脸般令人恶心的样貌。



短暂沉默后，室内立刻骚动起来。

“那是……什么？”

“鬼知道，别问我。”

我把手伸向自己旁边的书。直到刚才我还认为不要随意触碰为好，不过现在情况变了。现在必须尽可能获得多一点有关这本书的信息。

封面没有文字也没有画，没有任何划痕。材质感觉和普通的纸不同。而且，就像她说的一样，书页就像贴了浆糊一样被粘住了。

“那个女人究竟是怎么打开书的？”

就在这时。就像是回应我的疑问一样 不对、就像是嘲笑我的疑问一样，屋内播放起了声音。和周围的声音混在一起，很难听清。

我拼命的竖起耳朵，好像听到了母国语的声音。恐怕是为了让这里所有人能够理解，同时播放了十三国语言吧。声音的内容虽然很重要，但是起不到什么作用。

分配给每个人的东西是“魔法之书”，让我们用这本书来进行互相残杀，能够活下的人只有两名。

仅此简短的说明不断的播放。没有说明理由和目的。

“什么秘密任务，别开玩笑了。”

唾骂的同时，我谨慎的望了一遍周围。这个没有窗户和门的房间，没有任何逃脱方法。想要活着出去，就必须战斗。

这里所有人互相残杀的话，最后想活下两个人都很难。最多能活下一个，搞不好会全灭。但是，我可不想成为第一个牺牲者。

召唤出黑手的女人再次把手伸向书。在此之前，隔壁的男人动作更快一些。那个男人勒住女人的脖子，将其扭断。随着沉重的声音，女人的四肢失去了反抗。第一个人出局。

下一个牺牲者是杀了女人的那个男人，杀掉猎物的瞬间任谁都是毫无防备的。理所当然，已经有人盯上他的后背了。两个人同时向他袭击。没有任何预先商量，只是同时做出了最有效的判断而已。

然而，他们并没能够杀掉男人。女人的尸体被书吸收消失的同时，本该胜利的男人马上露出一副难受的表情倒下了。男人立刻无法动弹，被书吸收掉。地上只剩下两本书。一本是翡翠色的封面，一本是琥珀色的封面，而且全部都浮现出一张奇妙的脸。

“使用魔法之书……”

她以颤抖的声音小声嘟囔。女人从书中召唤出黑手杀掉了男人，是因为使用了“魔法之书”被视为胜利者。而空手杀掉这个女人的另一个男人没有被视为胜利者。

“原来如此，是这么一回事。”

这个情况的正确答案是，不要成为第一个行动的人。所以我没有动，她也用眼神传达别动。这样一来就理解规则了，情况也掌握好了。

“问题是还不清楚这东西的使用方法。”

真可笑。让人使用魔法这种不知所谓的东西？

明明并不奇怪，我却一阵冷笑。我终于注意到自己十分动摇。

第一次面对怪物的时候，也没这么动摇过。也许是明白只要按照训练的方式去做，就算出现预料之外的事故，一定会有突破口。所以才能保持冷静。

那这次如何？和训练没有任何关系。也不清楚有没有突破口。尽管如此，眼前还是连续死了三个人。这一切都是这本破书的错！

正打算用力把书往地上砸的时候，有人按住了我的手。

“能活下来得是两个人真是太好了。不必和你互相残杀，可以一起活下去。我们真是幸运。”

这能称为幸运吗？然而她却笑了。不是像我这样失去平常心的假笑，而是发自真心的笑容。

“冷静点。其他人都是一个人，但是我们是两个人。两个人一起思考的话，一定能比其他人更快找到方法。”

说不定正是如此。在这里，能遇见可以和自己沟通的人是最大的武器。

“话说在前头，我可是很笨的。”

“我知道。”

她扑哧一笑，把手放在书的封面上。接着一脸认真地调查书的厚度。

“刚才那人，发火了。而且差点被杀掉了。我想黑手和这两点其一必有联系。”

或者这两种条件都是使用魔法之书必要的条件。不过，需要遇上生命危机的时候才能发动就很麻烦。搞不好 提出“互相残杀”这种危险的建议，也是为了达成这个条件。

“啊，该不会是……”

她抬起来头来，大概是想到了什么。然而表情瞬间就僵住了，究竟怎么回事？结果，我没能有说出这个疑问。只看到她的两手像是朝着我伸过来一样。

感受到背后一阵冲击，我才认识到自己被撞飞了。倾斜的视线中，看到她被一根巨大的黑枪给刺穿了。所有的声音消失了。

她看到我背后的那根黑枪了吧，所以才突然把我撞开。是为了报三年前的恩情吗，还是……

旁边的书开始发光。我慌忙的跑到她身边，这样下去她会被书吸进去消失掉。我抱起她，紧紧握住她的手。

别消失！不要消失！

她的嘴唇动了一下。什么？你想说什么？但是，我听不懂她国家的语言。说起来，我连她名字也不知道。当初根本没想到能够过活着再会，我和她都没有互报名字。

突然，手中突然失去了重量。原本抓住的手，像是脱落一般消失了。

只剩下一本红色封面的书，如鲜血般鲜红的书。浮现出来的脸，和她完全不一样。

眼前一片白色。嚎叫、不停的嚎叫。从没见过的文字大量出现，覆盖了视线。即使如此，我依旧不停嚎叫。

突然，消失的声音又恢复了。我听到了惨叫，听到了很多呻吟。

地板上伸出好几根锐利的长枪。我模糊看见，房间里的所有人一瞬间被刺穿。大概是被奇妙的文字覆盖住视线的关系，没有真实感。

最终，视线恢复了正常。房间的对面站着一个男人。男人露出一副得意洋洋的笑容，手里拿着书。地板上伸出的枪，正是这个男人干的。

看来我被那一堆文字给保护着，逃过了一劫。

活下来了。即使如此，也没有任何感觉。不像对面的男人一样露出得意洋洋的笑容，也没有悼念死者们的心情。对我来说，一切都无所谓了。

突然，视线的角落里有什么东西发光了。是书，是书在发光。那个胜利的男人和我的书在发光。

男人好像很惊慌地在呼唤什么。看起来是在说：不是说说好最后两个人可以出去的吗？

但是，那个声音虽然说过“能活下来只有两个人”，但没有说活下来的人可以出去。

我就知道是这样，我们组织的领导们都不是什么好家伙。毕竟，说什么荧光素酶是预防药都是瞎编的。那个药只能够延缓发病的时间，根本不能预防。

这个传闻我也是不久前听说的。欺骗我们，只是好方便利用我们而已。给我们吃没有预防效果的药，把我们丢到白盐化症候群感染源的中心里。被吹笛人带走的孩子们，早晚都会发病死亡，或是变成怪物被人杀掉。

恐怕这也是什么人体实验吧。被聚集在这里的那一刻，我们的命运就已经决定好了。

男人呼唤的声音消失了。我看到变成漆黑封面的书上浮现出一个脸。和她一样，是一张和本人完全不像的脸。

不，究竟能否成为看到了吗？因为我自己也已经被书吸收了。究竟变成什么颜色的封面了，自己却看不到。

啊，原来如此。白色，白之书。

蠢透的名字，自己都觉得十分可笑。接下来要上演新的戏剧的了吗。我们获得新的脸，又要扮演什么角色呢？

我只是不停的笑着。

石之花

著：映岛巡
原案：cavia/ 横尾太郎

人类的希望与祭品的绝望。贯穿的双眼中盛开的红色花朵。

午睡时做的梦，总是那么明亮温暖。比如在草地上互相追赶、或是躺在膝盖上的小猫。又或是靠在父亲的背上、母亲烤好的点心，以及摆满盆栽的温室……这和夜晚以及黎明的梦都不一 样。

真不可思议。每当在白天的阳光中醒来时，哈尔雅都这么想。醒来时忘记的事情，会在梦中呈现。明明大家都消失了，却这么鲜明。

父亲和母亲都在事故中死了。小猫或许还活着，但也早就不是小猫了。毕竟已经过了两年了。那个曾是温室的家也早已成了其他家庭的住所吧。

自己剩下的只有曾在草地上互相追赶的艾米尔一人。只有这位双胞胎弟弟从出生至今一直在我身边。已经有十年了。

“哈尔雅，起来了？”





“老师……”

明亮温暖的记忆完全消失了。我已经想不起自己做了什么梦。

“出了好多汗啊。差不多该给你换上夏天穿的罩衣了。”

老师从口袋里拿出手帕，擦拭了哈尔雅额头和脖子上的汗水。然后准备叫醒睡在一旁的艾米尔。

“艾米尔也快起来，到吃点心的时间了哦。”

“老师，今天的点心是什么？”

听到老师回答今天的点心是饼干和可可亚时，不禁心中抱怨到又是这些。给我们准备的点心总是饼干、仙贝、蛋糕这三种。这里没有每天准备不同点心的母亲。所以，哈尔雅也很清楚，自己这么问本身就是一个错误。

但是，这里的大人都认为小孩子是期待点心的，不管拿出什么，只要冠上点心的名义都会很开心。所以，自己也必须表现成这样的孩子。

艾米尔和哈尔雅不同，是一个“有孩子样的孩子”。今天他也像平常一样把字母形状的饼干愉快的摆在盘子上，犹豫了好久该从哪块吃起后，总算拿了一块吃下去。

明明不怎么好吃的饼干，看着艾米尔这么吃着，总让人感觉和母亲做的点心一样好吃。看他这样总感觉很不甘心，哈尔雅决定说句像姐姐的话。

“拿食物玩耍可不行哦。”

“但是……”

“拼写都弄错了，这里少了一个 e。”

这个设施里没有哈尔雅他们母国语的课，而这里的“国语”则是日语。哈尔雅和艾米尔最后一次上母国语的课是在两年以前。也难怪艾米尔会忘记拼写。

“看，这就对了。”

哈尔雅把自己盘子里的 e 形状饼干放到艾米尔的盘子里。艾米尔一瞬间就笑开怀了。

“哈尔雅真是个好姐姐啊。”

老师手里拿着咖啡杯子微笑着。点心的时间，老师总是和我们坐在一张桌上喝咖啡，一起聊天。老师在设施里的时候，吃饭也和我们一起。夜晚会在床上给我们读书，早上一定会叫我们起床，就像真正的母亲一样。

“老师啊，是个独生子。所以有一点羡慕你们。”

真的吗？老师真的这么认为吗？像这样没有从“设施”里出去过一次，每天持续着无聊的日子。持续了两年这样的生活，究竟哪里让人羡慕？

更何况，这个设施总感觉并不普通。喜欢读书的哈尔雅知道，“孤儿院”这种收容无家可归的孩子的设施是个怎样的地方。

印象中的孤儿院是在学校一样的建筑里，有很多孩子。一个房间里摆着很多张床，在宽敞的食堂里会有几十个人一起吃饭……

确实，一开始被收容的楼层里是六人房间。有很多年纪相仿的孩子们，也曾一起在食堂里吃饭。那就是普通的“孤儿院”吧。但是同一个房间的孩子不断离开，又不断有新进来的孩子。总让人感觉很不一般。

最终，哈尔雅和艾米尔以和其他孩子的母国语不同为理由，被移动到了这个楼层，分配了个人房间。

现在想来，这也很奇怪。哈尔雅和艾米尔也并不是完全听不懂日语。事实上，被移动到这个楼层来之后，每天上的“课”也都是用日语讲述的。

再来，就连“上课”也很奇怪。这和学校的教课不同，仅仅是在机械的面前，回答问题而已。没错，那与其说是上课更像是考试。偶尔也有像是在玩耍一样的“课”。那种课不像考试，更像是游戏。

果然，这里有什么不对劲。除了我们意外的孩子只有偶尔能看到。在这楼层里的尽是和老师一样的白衣大人。

“怎么了？”

老师惊讶的看着突然站起来的哈尔雅。我绕到老师的背后，把脸贴在她的背上。

“妈妈……”

老师轻轻一笑，挪开椅子转过身来抱住了哈尔雅。

“哈尔雅真是爱撒娇呢。”

抚摸着头发的手很温柔。有一点点像是真正的母亲一样。

“只有姐姐，太狡猾了！”

艾米尔站起来说我也要，老师笑着说好好。

呐，老师。老师你是我们的同伴吗？我能否相信老师和其他的大人是不一样的？

整洁的白大衣中散发出一点点药味。妈妈身上并不是这种味道，哈尔雅这么想。

无法彻底信任老师是因为这个味道的关系吗？还是说她也和其他的大人想着一样的事情？

“你喜欢我吗？”

“当然，最喜欢你了，哈尔雅。艾米尔也是。”

那么，请继续当我们的同伴。不要背叛我们。请……保护我们。

哈尔米把脸紧贴在白衣的胸前，心中不断的念道。

夜晚体检完，给我们读了一段书后，就到睡觉的时间了。无聊缓慢的一天又结束了。

明明每天过着这种生活，艾米尔却一直笑着。不是数着窗外飘过的云朵，就是毫无意义的敲打房间角落里的钢琴键盘。就连画画也总是画着同一幅画。

艾米尔没有任何怀疑。从未感觉这里并非故事中登场的“孤儿院”，而是什么进行奇怪事情的地方。

对哈尔雅来说这是救赎的同时，也是一种不安的根源。她希望艾米尔能够一直笑着，但同时对他的毫无防备之心感到十分担心。所以哈尔雅认为，自己必须连同艾米尔的份，警惕周围的一切。

当天我们学了什么“课”？吃了什么喝了什么？见到了什么样的大人，和他们说了什么？

虽然很想做好笔记以免忘记，但并没有办法写。估计我们被监视了。

刚来这里不久时，我曾经故意装作左眼很痛的样子。一个人在房间里的时候，装着一副痛苦捂着左眼的样子。当然，这件事我并没有告诉艾米

尔和老师。

第二天，他们非常小心的调查了我的左眼。明明那件事是我一个人在房间里的时候做出来的。

“艾米尔，起来了吗？”

一副还没睡醒的声音回答：“干嘛”。我悄悄伸出手触碰艾米尔的手。

刚移到这楼层时，本来我和艾米尔被分配了各自的房间。但是我坚持说两人不在一起就没法睡觉。哭了一晚上，总算让我们睡在一间房了。

小心点，不能相信这些大人哦。

不能说出声来，一定有人在听着。所以，我握着他的手在中心强烈传达。真切希望能有传达心中所想的能力就好了。

那一天，从一早我就有不详的预感。是一种十分不舒服的感觉。

当老师说上午的“课”改成“健康检查”时，我的预感化为确信。在“健康检查”之后，只会有不好的事情等着我们。

仔细回想，在最初的楼层时，每当“健康检查”之后，总会有几个孩子不见了。我们被移到这个楼层，也是在“健康检查”之后。说不定，是要确认往哪里移动的时机而进行的检查吧。我们说不定又会被移动到其他楼层，和老师分开。

“哈尔雅怎么了？有哪里不舒服吗？”

回过神，老师正担心的看着我。一边说着没有发烧，一边摸着我额头的手，舒心的让人想哭。

“老师……我”

已经不想去任何地方，不想再被怎么样。但是，我无法说出口。果然内心还是没有完全信任老师。即使可以叫她妈妈，向她撒娇。也还是无法向她传达真心依靠她。

艾米尔不讨厌“健康检查”，这样哈尔雅觉得很不可思议。只是被抽血的话还好，虽然有点痛，但是可以看到自己被做了什么。

但是，全身被贴满冰冷的吸盘，和莫名其妙的机器连在一起，实在难以忍受。不管是被放进机械做成的箱子里，还是被贴满吸盘插满线路什么的，都让人想全部拔掉逃出去。

每当想着着忍受不了的时候，“健康检查”就结束了。这时不知哪位大人说，可以回房间了。

今天却不同。平常在拔掉身上贴满的吸盘和线路之后，都会让我先换掉检查服，而这次却直接让我去隔壁的房间。并且，本应该在同一个房间里的艾米尔不见了。

正当我开始不安，站在那嘀咕的时候，一个白衣女子像是赶走我一般把门打开。是个和老师完全不同的坏女人。

隔壁的房间是个十分空旷的房间。地板和墙上都画满了奇妙的图形，房间中央孤零零的摆着一张大椅子。有很多白衣的大人在椅子周围，其中一个人对说我坐下来。我还没回答，其他大人就把我硬拉过去坐下了。这是一个金属做成的冰冷椅子。

“可别惊讶哦，刚才的检查中，发现你身体得了怪病。”

虽然声音很温柔，但不知道是哪位大人说的。不知不觉眼镜也被遮住了。虽然很想摘掉，但手脚都被铐住了。

“不靠近做切除手术的话，可是会要命的。”

骗人。我根本没有问题。没有地方痛，也没有发烧。没有吃坏肚子，也没有咳嗽。

“艾米尔在哪！？”

“担心会感染，已经让艾米尔先回房间了。你别担心。”

我担心的不是这种事，得赶快让艾米尔逃跑才行！

我拼命的呼喊艾米尔的名字。但，马上就绝望了。他们不堵住我的嘴，说明我怎么叫喊，外面也听不见……

有一股消毒液的味道。一阵冰冷的感触后，手上传来刺痛。似乎被注射了什么。刚停止惊讶的叫声时，听见了大人们的对话。

“已经是第六人了，再这么废弃检体的话……”

“不，这次一定要完成完全的存在”

“就算留下一点自我意识，那也会……”

他们究竟在说什么？第六个人是什么意思？留下什么？

“就算失败了，还有弟弟在。近亲者的话就有适应性。”

我感到一阵发冷。会被杀掉，不仅自己，就连艾米尔也会被杀。

老师，救救我们。救救艾米尔！

这份叫喊无法实现，只有黑暗随之降临。

听见有人叫喊哈尔雅。不是母亲也不是父亲，更不是老师。

究竟是谁？艾米尔只会叫我“姐姐”。啊，原来如此。是大人中的某人在叫我。我已经受够“上课”了。即使如此，这也比“健康检查”要好的多。不对，我刚才不是检查过了吗？

没错，检查结束后，正准备回房间……不对，没有回去？没办法回去！

一瞬间记忆倒退，哈尔雅一跃而起。环绕周围，是那个房间。墙壁和地板上画着奇怪的图案……但是，有什么不对。

“哈尔雅，听得到吗？”

往声音的方向转过去，没有人在。

“在这边。”

又从别的方向传来声音。再次转身，果然还是没有人。看来只能听见声音。同时我也察觉到，我感觉不对劲的原因。

“太棒了！成功了。”

无视声音，哈尔雅看了看脚下。地板离自己很远。没错，刚才就很在意自己的视线怎么这么高。好像坐在很高的地方，但是又明白非如此。是一种很奇怪的感觉。

看到和图鉴上的骸骨很像的脚，还有像是朽木一样颜色的手。身体部分好像被什么缠着一样看不清。

这是什么？

正当我要拿开缠着的东西时，突然大吃一惊。

手……动了？

我试着慢慢的抬起手。那个手如我所想的动起来了。张开手心，活动手指。大拇指、食指、中指……

难不成，难不成。

周围依旧不知从来传来声音，但这都无所谓。说的尽是些实验兵器6号，人类的希望之类的。

我尝试站起来，却无法动弹。于是我明白了。那个被什么缠住的，正是自己的身体。

不对！不对！这种东西不是我的身体！

哈尔雅不停挣扎，想从这个地方，这个身体逃出去。完全不明情况一味的挪动手脚。

他知道这随处听见的声音变成了缓和的语气。

闭嘴！闭嘴！闭嘴！

用力敲打墙壁，墙上出现了裂缝。惊慌失措的声音叫喊着住手，但我



没有服从。依旧敲打着墙壁。手腕整体感受到的沉重后坐力以及迟钝的痛楚，终于让我理解了。

这就是……我的身体。这怪物一样的手脚就是我的。

我提心吊胆的把手伸向脸。这种感触，至少不是人类的东西。不，究竟有没有脸都不清楚。我只明白，自己已经不是人类了。

啊啊，我再也没法见到艾米尔了。他看到我这幅样子，一定会吓跑的。因为艾米尔是个胆小鬼啊。

考虑艾米尔的同时，我想起他们说过的话。“就算失败了，还有弟弟在。近亲者的话就有适应性。”

白衣的大人们说过“这是第六个人”。刚才的声音也说了“实验兵器 6 号”。以前也五个孩子被弄成这幅样子。

说不定，最开始收容的楼层中孩子们一个个不见的原因，就是被这样当作人体实验的材料了。在这之中，只有作为实验兵器“适应性”的孩子会被移动到其他楼层吧。

看来哈尔雅是第一个“完全体”。也就是说，这种制造技术确定可行了。然后，双胞胎的弟弟艾米尔也有适应性……

脑中浮现出艾米尔的脸。不曾怀疑他人，那副天真的笑脸。必须去救他。这份思念化作了凶暴的力量。

扯断拘束器，哈尔雅站了起来。朝着房间角落的门踹了过去。必须先从这里出去，但是这个身体无法通过人类通行的门，只能连同门和墙壁一起捣毁。

警报开始响起，像防护门一样的金属板开始覆盖墙壁。猛然用手去阻止时，却有一股无形的力量将哈尔雅的手弹开了。

仔细一想，自己是“兵器”。只是敲一下墙壁就会出现裂缝，踢一下坚固的门就会坏掉。没有人会放任这种危险力量的怪物。猛兽就需要套上锁链，关进笼子里。

大概这个金属板有什么“实验兵器”也无法破坏的装置在里面。

突然室内陷入一片黑暗。照明被关掉了。警报也停止，变得十分安静。被困住了。正因为判断哈尔雅无法逃出去，他们才停止了警报。

再一次把收靠近墙壁。黑暗中像是看到蓝色的火花散开一样。哈尔雅用全身挡住反弹回来的力量。

我不会输。我要保护艾米尔，我才不会输！

手脚和身体发出摩擦声，身上一阵剧痛。眼前一边空白，像是什么东西膨胀炸裂了一样。

突然身体变得轻便。反弹的力量消失，手脚也自在了。周围不再是一片黑暗或是一片空白。

哈尔雅正站在正常的灯光下。

警报大声响起。我回过神，墙壁已经崩塌。我走了出去，并没有人阻拦。他们一定没想到哈尔雅能从房间里逃出来吧。

回想起先前那句惊慌失措的住手，搞不好他们就连我能扯断拘束器都没料到。

通道里到处都是那种防护墙，不过和那个墙壁比起来都像纸一样脆。哈尔雅轻松的踢开向前进。

必须破坏掉这个设施里的所有东西。为了不让艾米尔成为怪物，必须毁掉所有和实验兵器有关的东西。

身体里涌现出一股凶暴的力量。一旦解放，就像是利刃一般将周围切碎。只是瞪着阻挡前行的墙壁，就有火球将其烧毁。只要用意念，一切都会以有趣的形式毁坏。

我领悟到变成非人之物的同时，也得到了非人的力量。大人们要用这种力量和什么战斗呢？他们是否认为那些服从的孩子会让自己方便的使唤呢？

白衣的大人们在瓦砾与飞尘中到处逃窜。不能放过任何一人。哈尔雅随手抓住他们，拧了起来。就像是成熟的果实一样，那些东西在他手中柔软的被压坏，没留下任何痕迹。

艾米尔在哪里呢？老师呢？她会带着艾米尔逃跑吗？

不，老师怎么可能会做这种事。老师知道这里在进行什么。也知道我们姐弟是为了被弄成怪物而被饲养的。说到底，她和大人们都是一伙的。只不过是个亲切的饲养员罢了。

不知不觉，她出现在我的眼前。穿着和平时一样的白衣，望着哈尔雅。

我明明想相信老师，老师说喜欢我，我真的很高兴。老师为我们读书的声音也很喜欢。

老师说了什么。像是在呼唤哈尔雅，也像是在说对不起。

不能原谅！

愤怒就快让理性失控。内心犹如刀割般痛苦好像被拉走一样，像是有什么东西要占据自己……

用尽全力击溃了眼前的东西。白衣朝着墙壁笔直的飞过去，染成一片鲜红。

骗子！最讨厌了！

哈尔雅哭喊着。即使泪水和声音都没有，依旧哭喊着。

途中，透过强化玻璃看到了自己的脸。球形的头和红色的眼睛，正是怪物一样的脸。然而，我却不觉得悲伤。甚至觉得很可笑。我悲伤哭泣的并不是因为这些……

艾米尔，快逃！逃去远方。逃去一个没有白衣大人们，没有老师，没有任何人的地方。

究竟过了多久了呢？像是过了很多天，也像是一瞬间。设施用地到处都是一片废墟。破坏成这样应该足够了，希望如此。

“姐姐。”

我以为自己听错了，不可能有人叫这种怪物为姐姐。回过头，站在那里的正是艾米尔。他露出一副悲伤的表情，伸出双手。

自己的样子早已抛在脑后，哈尔雅跑了过去。艾米尔，得快点逃。两人一起逃去远方。

明明要跑过去，然而脚却动不了。不知何时，脚变成了石头。不仅脚，就连全身都开始变成了石头了。

然而这种程度的石化，只要自己愿意就能简单解除。我明白，这并不是什么厉害的力量。但是。

“姐姐，我……”

艾米尔也和自己一样，被改造成了兵器。他被赋予了能将看见的东西变成石头的恐怖双眼。

没能够保护好，明明想要保护他。

又感觉像是有什么把内心拉走，自己被占据一样的感觉。愤怒？悲伤？这种感觉怎么回事。

“对不起。”

好啦，已经没关系了。

哈尔雅微笑着。虽然她的脸已经变成石头了，不过那个脸究竟能否笑出来也不清楚。只不过，她明白自己的作为人类的意识即将消失。

“姐姐的魔力太强了……不封印的话会很危险。真的很对不起。”

光看着要哭的艾米尔就很难受。拜托了，把我牢固的石化吧。不然的话，马上就会解除掉的。别再让我苏醒了……

成为石头做的梦会是什么颜色呢？

艾米尔呼唤姐姐的声音渐渐远去。哈尔雅陷入了冰冷的沉睡。



小女佣

著 :名取佐和子
原案 :cavia/ 横尾太郎

紧闭的心灵，被困的自己。互相定下的规定，编织而成的友情。



菲亚仔细地看着手中的假面。

看不出是模仿什么生物的样子，十分奇特的假面。但是感受的出一种热情。

“从今以后，你要带着这个假面生活。决不能摘下假面。”

把她带到这个城市并负责照顾她的男人说完这句话就离开了。不但没有告诉她假面的事情，也没有告诉她今后该怎么办。

菲亚用手轻轻触摸自己的右半脸，脸上到处是渗满脓的红褐色肿瘤块。这是在懂事之前烧伤造成的瘢痕。普通人别说触摸，就连看着都觉得恶心的瘢痕，菲亚触摸时却觉得很安心。也许她认为这是自己应该接受的一部分。

不过对菲亚的父母而言，女儿的瘢痕是忌讳的存在。父母是富裕的布料批发商，原本自尊心强烈的他们在生意上使唤他人，让他人低头。而现在因为女儿的关系被人同情和关心，这对两人来说就是耻辱。

凭着一句“会妨碍我们做生意”，她被父母禁止外出。而在她迎接 8 岁生日的那天晚上，被要求去远方城市当佣人。仿佛是为了赶走碍眼的东西一样。

就这样，负责照顾的人牵着 8 岁的菲亚，穿越沙漠，来到了这个遥远的城市。恐怕再也回不了故乡了吧，没有人可以保护自己。菲亚做好了觉悟，从今以后为了一个人活下去，什么都愿意做。

菲亚一鼓作气地带上了假面。里面凉飕飕的，又安静又黑暗。从窥视孔看见的世界十分狭小。

这时，从窥视孔对面看到有和自己一样的假面接近。对方一把拉住后退的菲亚，喋喋不休地说了一堆，想要把菲亚拉去什么地方。从力道和声音想象，应该是个成年男性。然而带着假面什么都看不清，何况对方还说着自己听不懂的语言。

“那、那个，请等一下。”

听到菲亚不经意的叫出声，对方突然僵住了。下一瞬间，开始十分愤怒的大声嚷嚷，不停的抬手跺脚。就好像女儿犯错时父亲狂怒地说“被人小看”时一样的景象。会被打！菲亚马上盖住脸，用全身顶住。这是，一个严厉的声音响起。

“规定 32 :没有居住证的居民不可以说话。”

虽然说话有些僵硬，但这是菲亚耳熟的语言。究竟是谁在说话？往周围一看，像迷宫一样排列的楼梯最上方坐着的小孩，像是跳台阶一样走了下来。他也带着假面。看来带着假面生活是这个城市的习俗。和我年纪差不多的样子。正当菲亚模糊的望着对方时，带着假面的孩子像是急不可待地摇着身子过来搭话。

“你不是这个城市出生的吧？没有居住证吧？”

“居住证……？”

菲亚说到一半立刻捂住嘴。

“所谓居住证就是记录了在这个城市出生的证书，这里的居民都有的。但是外面来的没有。如果你实在想说话唱歌的话，就要和这个城市的人结婚获得居住证。这个城市的规定是绝对的，在这城市生活就要遵守规定。”

外人不能说话？那我今后该如何在这个城市生活下去？可能是从假面上看出菲亚的动摇了吧，正对面的假面突然靠到她的耳边。

“交给我吧。”

轻轻说完，少年转向男人那边，用菲亚听不懂的语言说起话来。语言和举止都很特殊，菲亚完全不理解两个人在说些什么。中间，少年慢慢地挪开了假面，露出了自己的脸。虽然只是一瞬间，但菲亚看清楚了。是一个褐色顺滑皮肤、高鼻梁的美少年。笔直的头发随风飘扬。世上居然有如此美丽的男人。正当她看呆的时候，少年回过头来大声的对菲亚说了声“过来吧”。

少年得意地环抱双手，先对男人用这里的语言传达了些什么。男人深深点头后，他又朝着菲亚用僵硬的语言交流。

“我从他那听说了。你、来这里当佣人的啊。他、是你的首领。你要从他那里拿水果、在这个城里卖。收到的钱要交给他。你会卖、水果吗？”

菲亚使劲的点点头。少年从男人那接过大大的篮子，说了一句“加油干”后，把篮子交给了菲亚。看来是多亏少年和首领交涉，自己才获得了在这个城市生活下去的权利。



眨眼间半年过去了，菲亚为了生活不停努力。

在这个靠嘴巴赚钱的商人世界里，菲亚没有居住证，说不了当地语言，但她也依旧没有认输。说不了话，那就花费别人 3 倍时间走遍大街小巷进行买卖，也曾在生意人之间争夺地盘时被打的半死不活。即使任打任踢，也依旧守住了篮子里的水果。无论刮风下雨、无论脸上伤痕臃肿、无论高烧无法正常走动，菲亚依旧拿起一篮子水果走向街头。

虽然经常赚不到钱饿着肚子，菲亚也还是享受着这个城市的生活。和故乡被家人当做“一家之耻”被关在家里生活时相比，现在的要生活好过很多。

这个城市被规矩束缚着。反过来说，只有规矩能束缚住人。虽然不会因为“是孩子”、“是女人”而受到保护，相对的也不会有任何歧视。此外，或许是城里的人都带着假面的关系，也不存在外表上优待和冷淡。这一事实让菲亚得到了很大的救赎。过去因为脸上的瘢痕被人冷眼看待，被人用语言伤害的心灵与意志，现在如认水流逝的沙砾一般，哗啦哗啦地消逝而去。

偶尔会碰到自己恩人的那位少年。菲亚因为做生意的关系平时的行动范围很大，而少年则是略胜一筹更加神出鬼没。菲亚能够认出少年，是因为他总是喜欢假面带偏露出一点脸庞的关系。

“规定 2 ：必须带着假面生活。”

少年随随便便打破城市首要的规定，毫不在意地生活着。每当看到菲亚拿着比自己身体还大的一篮子水果摇摇晃晃地边走边卖时，就会凑过来亲切的和她搭话。

“为什么你总是低着头走路呢？抬头挺胸比较好，这样你的水果也会看起来更好吃些。”

“第一次看到带着规矩手册走路的人。这种东西，随意点就行啦。”

少年的语言已经不是僵硬的话。自从菲亚能够听懂后，他就一直说这个城市的语言。菲亚认为这种语言说起来更加干脆流利，很适合开朗、胆大的少年。

然而某个夜晚，菲亚和往常一样上缴今天赚的钱收取应得的报酬准备回去时，首领用沉重的语气叫住了她。

“明天把篮子里全部的水果卖了再回来，办不到就不需要你了。”

这是个难题。这半年来，菲亚从来没有一天卖光过所有的水果。但是菲亚仔细领会这句“不需要”的意思，点了点头。只能去做，要在这个城市生活下去，想要被人需要的话，只能去做了。早已做好觉悟。

第二天早上，天还没亮时菲亚就走上街了。一旦看见人们的身姿，她就飞快跑过去缠住对方，用肢体语言拼命的推荐水果。被人拒绝依旧死缠烂打，被人冷漠推倒也会马上站起来。然而，太过拼命反而适得其反。太阳高照时，篮子里的水果也一个也没有卖掉。

日照猛烈后，街上的行人就会变少。菲亚为了寻求顾客，走过一个个迷宫般的楼梯。来到了广场。期待一瞬间破灭，果然这里也没有人。菲亚叹了口气准备折回时，突然被高低不平的石阶绊倒。由于紧张与疲劳，体力已经到达极限。菲亚小小的身体就这么倒下了。从狭小的视线中看到水果从掉在地上的篮子里朝四面八方滚出去。菲亚突然认识到“已经没救了”。不是感受到，而是真切的认识到。看到了光凭力气无法改变自己命运的极限，已经没有再次站起来的力气了。

究竟这样躺了多久呢？突然一阵快活的声音传来。

“规定 227 ：禁止堵在公路上。”

菲亚急忙站起来时，少年弯起腰子俯视她。今天也依旧带偏着假面。

“……虽然这么说，反正也没人路过。要是累了的话就躺着吧。不过，最好躺在在阴凉点的地方。”

菲亚摇摇头，站了起来。看她拿起篮子，少年飞快地捡起了地上的



水果。看到摆在篮子里的水果，菲亚再次感到绝望。因为滚落掉的关系，水果都变得脏兮兮还开始腐坏了。这样根本没法拿去卖。

“怎么了？”

少年用清澈透明的眼睛笔直的望着菲亚打听原因，假面里的菲亚变得满脸通红。内心动摇了。如果是他的话 能否把自己的苦境说给他听呢。很想告诉他。

菲亚用肢体语言进行说明，少年瞬间就理解了。然后……

他用十分轻松的口气说了句“什么嘛，是这么回事啊！”然后指着水果。

“那我买下就好了。这个篮子里的水果全部买了！”

菲亚瞪了少年一眼。这种时候别开玩笑了！

此时，她翻开带在身上的规定手册，展示给少年看。

【规定 429 ：禁止买断做生意的商品】

“……你还是这么老实啊！别在乎什么规定了，那种东西是为了打破而存在的。你不也认为比起遵从规定去死 不如反抗规定活下去更好吗？”

菲亚被他太过随意的发言弄得忘记愤怒一脸困惑时，少年有趣地的笑了。

“好吧。这次就为你这个好学生不触犯规定，将计就计吧。接下来我要做两根签。我抽到中奖的签，就收下水果给你钱。这不是【买】，只是单纯按照游戏规则进行的以物换物。这样如何？”

看菲亚依旧很犹豫的样子，他一脸自信地挺起胸。

“没事的。我从来不会输，相信我。”

结果和少年说的一样。他抽中到了中奖的签，用双手抱住了一篮子水果后，从口袋里随意掏出一把钱，数也不数就放在了菲亚手上。

“我想这些钱应该足够了。”

少年拦住慌忙准备找零钱的菲亚，笑了笑。

“下次再一起玩吧。”

菲亚点点头，目送少年的背影。然而她捡起掉在地上的签。是不是少年光注意水果，不小心掉下的呢。

两根签上都标着中奖的印记。

看着菲亚拿着空空的篮子回来，首领大吃一惊。菲亚老实说明了原因后，他更加惊讶了。然后也深深叹了口气。

“王子的一时起兴也真是让人烦恼。”

王子？这次菲亚一副很疑问的样子。

“什么，你不知道吗？”

首领一副很纳闷的告诉她，偶尔出现在菲亚面前的少年正是假面城市的王子。

“王子一旦无聊就会经常溜出王宫跑到街上来，寻找哪里有什么有趣的事情。老实破坏规矩、玩个游戏牵连他人。对街上的人来说是个麻烦的王子。……虽说如此，尽管他到处给人添麻烦，也不会让人讨厌他。”

首领开始一副温柔的眼神述说王子的事情，告诉她王子和自己围绕菲亚进行了一场游戏。

“王子和我打赌，外面来的你在半年里究竟有没有成为优秀的生意人。如果能一天卖掉一篮子的水果 就是我赢。卖剩下的话 就是王子赢。他赢的话原来是要……把你从这个城市赶出去。”

不服输的王子为何会做出让自己故意输掉的事情呢？

首领的喃喃低语没有传达到菲亚的耳边。她已经把篮子摔在地上，折返跑了出去。

【下次再一起玩吧。】

少年，不、王子的话语在脑中打转。我拼命生活过来的半年，对他来说只是一场游戏。而是我只是游戏的棋子。

正面一阵风吹来，沙子掉进眼中。眼泪接连不断地流出来。很不甘，很伤心。无法原谅之前相信他的自己。

来到王宫前，菲亚叫喊。发出不像人话的孤独喊声，打破了规矩。

不一会儿，一双熟悉的长脚出现在被门卫压制住的她面前。

“放开她，她是我的客人。”

一如往常的声音 但是比往常都要有重量。原来如此 真的是王子啊。菲亚脸被压在地面上，忍不住笑了起来。真是又可笑又伤心。

看着菲亚不同寻常的样子 王子似乎很困惑。说了一句“让我们独处”后，赶走了门卫。拉起菲亚的手扶了起来。

“终于暴露了吗。”

说着王子耸耸肩，没有任何歉意的样子。菲亚忍不住在王子面前站起来，摘下了自己的假面。就这样笔直地看着王子。用真实的面貌、真实的自己，对王子发出抗议。

看着菲亚眼睛里不断掉落眼泪，王子慌张了起来。

“怎、怎么啦？”声音很激动。

菲亚不顾一切进行抗议。久违说出的语言，不是故乡的话而是这个城市的话。

“我低头走路的习惯，是为了避免这张丑陋的脸被人看到。”

“规定手册，是我在这个陌生的城市里生活下去的依靠。”

“对你而言或许只是打发无聊的游戏，对我来说这是整个人生。不管多么悲惨，都是我无可代替的人生。以为自己是王子就可以玩弄人民的人生，可就大错特错了。给我道歉，然而不要再和我扯上关系！”

一口气说完想说的话，菲亚感觉到全身乏力。

啊，我究竟干了什么。在王子面前破口大骂，还触犯了好些规定。已经无法在这个城市待下去了。我真是笨蛋，明明发誓舍弃自己也要活下去的。菲亚做好被定罪的觉悟，正垂头丧气时，头上传来很大的声音。

“对不起！”

菲亚提心吊胆的抬起头。十分惊讶的看着眼前低头向自己道歉的“王子”。

“一开始确实是游戏的打算，我向首领提出赌局也是事实。但是我马上就忘记了这些，说明你生存的态度是如此美丽。今天我也是真心想救你才那么做的。我不想你从这个城市离开……请相信我。”

王子扭扭捏捏的低着头，但马上又抬起头对菲亚说。

“我帮助你不是因为游戏也不是施舍。是因为友情。”

友情！菲亚不知道如何判断这句话，下意识的摸了摸自己的瘢痕。王子看她的动作，问了一句“摸脸，是你的习惯？”他没有回避我脸上的瘢痕。仿佛这像是很自然一样，歪着头说“是吗”。

“你能当我的朋友吗？”

看王子故意摆出很正经的态度，菲亚忍不住笑了出来。然后王子的脸一瞬间又开朗了。

“你愿意是吗？”

【规定 12030 ：臣民不能单方面拒绝王族渴望的关系】

菲亚翻开规定手册给他一看，王子又失落的垂下肩膀。

“规定……打破也没关系的。”

看他闹别扭的说法十分可爱 菲亚又笑了起来。确实王子打破了规定。

【规定 89 ：王族不能向臣民道歉】

菲亚决定再次相信把自己称作“朋友”的王子。作为一名臣民，一名朋友去相信他。

王子察觉到菲亚已经完全原谅自己后，马上开始积极询问“来玩什么好？”

“对了。这样的游戏如何？从明天开始，你每天拿水果到王宫来。如果带来的是我喜欢的水果，就是你赢。我会付你双倍的钱。如果带来我讨厌的水果，就是你输。输了就给我跳个舞吧。”

说到这里，王子终于注意到菲亚正狠狠盯着自己。假装移开视线，又小心翼翼的问。

“啊……那个、玩游戏……不行吗？”

这个王子真是的。菲亚深深地叹了口气。

一直认为会一个人生活下去，认为这样就好了。原以为一个人也能快乐的生活下去，但是有朋友的话能增加不同的快乐。有一个能够看着自己真实一面的朋友……每天的景色一定会改变。

这个胜负，我接受了！

菲亚挺起胸膛，和王子定下了玩耍的约定。

魔之山

著 :映岛巡
原案 :cavia/ 横尾太郎

因为是人而困惑，因为困惑才是人。
超越堆积在心中的纠葛与懑愤，活下去。

1

“我要晚些回来，你们先睡吧。”

仅此一句话。每当母亲去山里时，对我和弟弟说的都是同一句话。

“妈妈，路上小心。”

我也像往常一样对背着结实袋子的身影说着同一句话。

据说在很久很久以前，机器人山是一座军事设施。曾经在里面工作的人们一个个消失，设施不再使用后，只剩下机械和机器人留在里面。那些机器残骸，多为稀有的金属做成。母亲就是去捡那些残骸，拿去店里卖。

“听我说，妈妈……”

弟弟想说早点回来时，我对他摇摇头。那是不能说的话。弟弟很沮丧的样子，我把手放在他的肩上，这是为了拦住想要追上去的小小身体。

突然有一种不安的感觉。明明一切都如平常一样，我却做出了和平时不同的行动。

“妈妈……”

弟弟一脸惊讶的看着我。母亲没有回头，要是大声说别走的话，她会停下来吗？

最后我也没有说出来。然后，那一天、母亲出去了。

2

母亲出去后，过了一天。弟弟不停的询问同样的话。

“妈妈，还没有回来吗？”

“马上就会回来了。”

母亲一般都是第二天中午过后带着一副很不开心的表情回来的。不过像这样傍晚还没回来可是头一次。

“哥哥刚才也这么说的。”

“是吗？”

“是啊！哥哥骗人！”

弟弟哇的一声哭了出来。我因为准备做饭还有打扫店里忙得不可开交，但弟弟还很小什么都干不了。他一定很无聊吧。

“大概去到比平常更深处的地方了吧。”

“不如我们去迎接妈妈吧。”

“不行！”

弟弟吓得卷起身子。不小心大声说话了，得赶紧温柔的哄他才行。

“不是和妈妈约定好了吗？山里很危险，绝对不要跟在妈妈后面走。不遵守约定可是坏孩子哦。”

或是弟弟放弃了，这次开始低声哭泣。一无所知的弟弟，坚信母亲会生气，会打人，都是因为我们是坏孩子的关系。

“过来，我给你读书。你想听什么？”

弟弟一边哭哭啼啼，一边指向喜欢的图书。

3

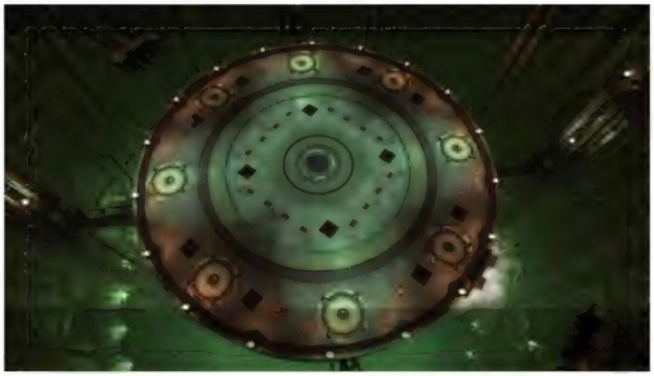
母亲出去后过了两天，已经到了深夜。

为了不吵醒弟弟，我小心翼翼地爬出床，来到了母亲的房间。房间残留着母亲的味道，是对着镜子化妆时的味道。那种太过甜美的味道，让我感觉头痛，无法喜欢。

床和平时没有区别，但是衣柜和化妆台的抽屉在打开前就有不好的预感。不过必须确认才行。

一打开，母亲的正装消失了，连同老旧的旅行包一样。这么一想，母





亲背着的口袋看起来和平时不同，是因为里面藏着旅行包的原因啊。

化妆台的抽屉里也空空如也。漂亮的瓶子、装着白色粉状的罐子都不见了。只剩下已经没有使用的老旧梳子和卷发用的卷发钳。

想起来了。母亲出去的前一天，有客人来店里了。是来自遥远城市的男人。母亲和男人偷偷摸摸说了很久的话后，让我和弟弟出去外面玩。

我不知道两人一起商量了什么。但那之后，母亲心情十分好。她脑子里已经完全没有我们，不停遐想着遥远城市的生活吧。不，从很久以前开始就是如此，母亲对我和弟弟都毫不关心。

我们对她而言只是碍事的……！

镜子破裂的声音让我回过神来，这时才发现自己用梳子砸坏了镜子。

也许把弟弟吵醒了。我竖起耳朵听听，隔壁房间没有发出任何声音。我松了口气，开始收拾镜子的碎片。

4

母亲不见三天后，弟弟开始哭哭闹闹。我用工房里剩下的材料屑组装了一个小玩具给他，这才安静下来开始玩耍。

也许是自夸，我的手法很熟练。从小开始，我就喜欢把母亲捡来的材料刮掉锈迹，又是打磨又是修直。现在已经可以做到材料加工和强化武器了。

并不是母亲教我的，母亲很讨厌这种容易磨破手的作业。所以我的做法完全是自己独创。一直拿着父亲使用过的作业道具玩耍，不知不觉就学会了。

打扫工房时，我发觉可以卖的材料已经没剩多少了。平时的话，母亲就会在这之前去捡材料。但是，母亲已经……

考虑至此，我发觉就算母亲不再回来也不会给自己带来什么困难。比起这些，材料要紧。店里没有卖的东西，我们也无法生活下去。

接下来我们该如何活下去呢？虽然还有很多天的食物，但是考虑到今后，十分害怕。一个月后，我们会怎么生活呢？半年后或者更今后呢？

“哥哥？”

弟弟一脸不安的看着我。看来我一副很严重的表情在思考的样子。

“不开店吗？”

本来就算母亲不在，我们也必定会开店。很多客人不仅是来买东西，也是为了我们家的材料进行交换，留下食物和日常用品的商人们。

“暂时休店吧。”

“为什么？”

“用来卖的材料不够了。”

“要是妈妈回来的话……”

“没关系的！”

不经意大声说出声来，弟弟吓了一跳。

“哥哥会想办法的。”

我轻轻拍打弟弟的后背。我不能动摇，也不能乱发脾气。母亲每次发火或不高兴时，我只能束手无策不知如何是好。这种回忆我一个人承受已经够了。

“你什么都不需要担心。”

抑制住焦躁和不安表现出温柔，明明很简单。仅此弟弟就会马上露出笑容。然而，母亲连这么简单的事情也不愿意做。

“对了，刚才的玩具，我帮你改良一下让它动的更快吧。”

“真的吗？”

弟弟露出满脸的笑容。店子和母亲的事情一定都抛在脑后了吧。

母亲就连这种事情都办不到吧？

我很满足。即使母亲什么都不做，即使母亲消失，只要有我在就能让弟弟欢笑。这让我很开心。'

5

母亲出去四天后，弟弟不见了。早饭的时候，总感觉弟弟有些坐立不安的样子。正当我收拾完，准备进行店内扫除时，在店子角落玩耍的身影不见了。

不在小孩房间里，也不在母亲房间里，就连工房里也看不到人。我把家里全部搜了一遍。衣柜和橱柜，还有床下，所有弟弟可能藏的地方都找了一遍。

店外面也没看到人，通向平原的桥周围也没找到。最后，我想到了最有可能去的地方。那就是机器人山。说起来，昨天弟弟不停说“想去迎接妈妈”。可能我不理会他，所以一个人去了吧。

我跑了起来。不行，只有山里不能去。因为那个地方……有不能看到的东西。

在弟弟还很小，我自己也年幼的时候。曾经不听母亲的话跑进山里。弟弟不停哭泣，我也很想哭很害怕，跟在母亲后面追了上去。

从入口稍微进去一点的地方，传来了母亲的声音。正当我想着找到母亲了准备跑进去时，我的脚停下了。听到了一个男人的声音，原来母亲不是一个人。

低沉的笑声和荒乱的呼吸声。像是被吸引一样往深处前进的我，看到了不该看的东西。

那之后的事情我已经不记得了。只是，从那以后，我再也不会跟在母亲后面追过去了。就连山入口也没靠近过。

而弟弟进入了那个禁忌的场所。这让我坐立不安，必须马上把他带回来才行。穿过狭窄的通道，攀上老旧的梯子，一个劲的奔跑。

“哥哥！”

看到弟弟一脸开心的跑过来，心中比起放心了更多的是愤怒。

“快看！我捡来了好多！这样店子就可以……”

我用力打翻了弟弟手上抱着的材料。凹陷的金属板散落在地，发出了刺耳的声音。

一定是因为我说了没有东西卖就不能开店的关系，弟弟才想去捡材料的。相信我会夸奖他，就像我曾经想被母亲夸奖而不停加工材料一样。

然而，我口中冒出来的却是不同的话。

“不是说了别擅自进山吗！”

弟弟刚才自豪的表情消失的无影无踪，两眼充满了泪水。

“对……不起……”

我知道自己做了很过分的事情。看不下去弟弟悲伤的表情，我沉默地转过身。听着背后跟着的小小脚步声，我开始返回入口。

6

母亲不见五天后，弟弟又开始烦人的不停叫“妈妈”了。从山里回来后，稍微老实了一会。不过弟弟并不会因为我发一次火就吸取教训了。

妈妈什么时候回来？我们去接妈妈吧。妈妈、妈妈、妈妈……

母亲平时对弟弟并不是很温柔。陪他玩耍给他读书都是我的事。虽然会做做饭，不过这点事情我也会做。安慰撒娇弟弟的人、哄他睡觉的人也都是我，而不是母亲。

然而弟弟会怀念母亲让我无法认同。母亲不见后，虽然我要做的事情变多了，但对弟弟来说应该没有任何改变才是。

我很焦躁。然而一想到弟弟说不定又会擅自跑出去，时刻都必须看着他。

“好想出去，一起去机器人山吧。”

“不行，不是说了山里危险吗。”

“一点都不危险啊。”

“你只是运气好罢了，没有碰上那个东西。”

“那个东西是？”

“可怕的机器人。”

山中还残留着会动的机械和机器人，据说很危险。

“父亲可是被机器人杀掉的。”

这是谎言，我根本不知道父亲怎么死的。

“被邪恶的机器人踩碎，手脚被切碎，父亲就这么死了。”

虽然这也是谎话，不过没办法。为了让他不再靠近那座山，只能彻底吓吓他了。我夸张的述说了凶恶的巨大机器人，以及被父亲是如何被袭击惨死的。

弟弟十分害怕，说完就哭了。虽然心生愧疚，但我也放心了。这样弟弟就不会遭遇危险了，不会有不好的回忆了。

“没事的，哥哥会保护你的。”

只要不离开我的身边，弟弟就很安全。抱着一边哭泣一边抓着我不放的小小身体，我感到十分的舒心。

7

母亲不见六天后。我在弟弟起来前，把家里的后门给封起来，这样就不能出入了。还有所有的窗户也都封起来，这样我只要看住店门口就够了。

虽然成功植入了对机器人的恐惧心理，不过无法封住他想要去山里想要去外面的旺盛好奇心。虽然一天到晚看着，但只要一有机会，他就会跑出去。

这样子，我保护不了你。拜托了，不要离开我的身边。

你做了噩梦哭泣时，我陪在你身边直到你睡着。我连同你的份一起接受母亲的惩罚 我也会捂住你的耳朵让你听不到母亲骂我们的声音。还有......

因为，根本没有人保护我。所以要连同自己没有被保护的份一起，好好保护你啊。

当天晚上，我用巨大的木箱封住了山的入口。弟弟的力气还无法挪开木箱。然后我把通向平原途中的门上锁了。

金刚石做的门对面是一座大桥，从那下去可以从通向平原。外面来的客人都是通过那个金刚石门进来这里。那个门是我们家和外面相连的唯一入口。只要把这里堵住，就能把弟弟永远关在这里，关在这个绝对安全的地方。

不过，客人进不来的话，食物和日常用品也无法得到。剩下的食物已经不多了。我虽然可以忍耐一点饥饿，但不想让弟弟饿肚子。

接下来要怎么弄食物呢，这是个头痛的问题。要走走下桥的话，河里倒是有鱼......不行，我根本不会钓鱼。店周围的老鼠呢？弄个陷阱的话抓起来并不难，但是能吃吗？

真到没办法的时候，就把自己的手脚切下来给他吃好了。再说还有时间考虑。

我仔细检查了一遍厨房，寻找能吃的东西。然而，并没留下什么东西。要是母亲能多少留点食物的话......不，母亲要真会这么做就不会舍弃我们了。对母亲而言重要的是化妆和打扮，以及经常过来的男人，其他事对她根本不重要。

还是不要再考虑母亲的事情了。比起这些，应该考虑明天该怎么办。虽然考虑给他吃什么也很重要，但现在更需要考虑如何安慰弟弟才行。

如果弟弟是个更乖巧的孩子就好了。不会想念母亲，也不会对机器人山产生兴趣。

或者弟弟是个身体很差经常卧床不起的孩子。我只要在家里给他讲故事，给他玩具玩，他就会满足了。要是这样我的烦恼也会减轻吧。

对了，假如弟弟变成想出门也出不去的话？把他弄成自己不能行走的身体的话？

我小心翼翼不发出声音打开了小孩房间的门。弟弟睡得很熟。翻开的毛毯有一半掉下了床。弟弟的睡相很差，平常我必须夜晚好几次帮他重新盖好毛毯才行。

如果弟弟不能行走的话，我就能保护他。会比现在轻松的多。我的手微微颤抖，握在手里的厨刀十分的沉重。

你哪里都不用去。没错啊？根本没有自己行走的必要。只在家里的话，我哪里都可以带你去。

我看着露出来的细细长腿。心想，这样的东西没有更好。只要弟弟不能行走的话，我就能维持一个“好哥哥”了。

在弟弟醒来去得快点下手。我一口气举起厨刀。

弟弟会哭吗？如果哭的话，我就温柔的抱住他。给他读喜欢的书，再给他做玩具。

我说过会保护你的吧？没错，我会保护好你，拼上我的性命。在这里，在这个地方。永远保护你，直到死为止。所以，一个就好。给我一个保护的代价......！

就在我挥动厨刀的瞬间。

“哥哥......”

手立刻停住了。是梦话，也许做了什么梦，弟弟嘴上露出微笑。是一副十分幸福的笑容。我真正想守护的就是这个，明明只是想守护这些而已。

像是松了一口气一样失去了力气。我刚才打算做什么？

冲出小孩房间，直接跑到了外面。本想放下厨刀，但像是粘在手上一样放不开。我跑到金刚石门面前，用力把手一挥。老旧的厨刀飞向了桥的对面，消失不见了。

解开完门上的锁，接着走向山里。把堵在入口的木箱移开，又可以进去了。

感觉十分疲劳。像是拖着脚一样回到了小孩房间，帮弟弟重新盖上毛毯后，我像倒下一样睡着了。没有做任何的梦。

8

母亲出去后已经过了八天。食物变得越来越少，也没东西可以卖了。即使如此我依旧打算开店。我们必须活下去才行。

厨房的锅子能不能打碎重新加工呢？不是锅子也行，把家里能用的东西加工一下......

正考虑这些事情时 听到了打开金刚石门的声音。有人来了。侧耳倾听，有人对话的声音。

看来客人是两个人。

小白？真奇怪的名字。另一个人叫什么名字呢？

“哥哥，我肚子饿了。”

“等着，我记得这边的架子上......”

给弟弟找食物时，突然想到一个坏点子。把那个客人杀了夺取金钱如何。来这里的人大多都带着有价值的东西。

不，不行。办不到的。对方有两个人，就算只有一个人，我一个小孩子也杀不掉大人。

而且，虽然来这里的人大多都不是好人，但这两个人感觉是好人。更何况这是母亲不见后，这个店子成为我的东西时，来的第一批客人。虽然没有东西可以卖，但确是重要的客人。

说话声和脚步停止，店里的门打开了。

“欢迎光临。”

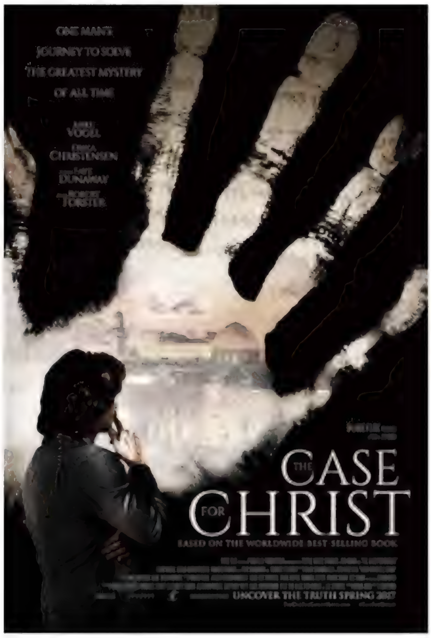
我用十分精神的笑容去迎接他们。



热片进行时

4-8 月热映电影推荐

文：十大恶劣天气　编：余烬　美编：咕噜





重审基督
The Case for Christ

美国是一个由清教徒组成的国家，自从大银幕诞生之日起，美国电影中就出现了一个特殊的亚类型——福音片。在这种旨在导人信教的类型片中，主角通常处于极其苦逼的状态，在和命运抗争的过程中遇到一个个神迹，最终成为上帝的忠实信徒和仆人。此类电影通常都有教会的赞助，甚至是直接投资，因此即便质量一般，由于其受众基本盘的存在，通常都不至于在发行市场上赔钱。

作为一部宗教电影《重审基督》的奇葩之处，就在于它乍看上去根本就是一部从唯物主义者角度出发的“反宗教片”。其实，它的名字里面就流露出了“大不敬”的味道。本片从“科学”的角度来论证《圣经》中关于耶稣复活的虚假性，“打着红旗反红旗”的招数谁都会，这部另类福音电影的精妙之处，就在于最后反而证明了信仰的存在。

上映日期：2017-04-07（美国）
拍摄成本：300 万美元
票房：1600 万美元
IMDB 评分：5.6





三个老枪手
Going in Style

《三个老枪手》的海报拥有庞大的信息量：其一，三位老爷爷——迈克尔·凯恩、摩根·弗里曼、艾伦·阿金的年龄加起来，已经达到了 264 岁；其二、老爷爷手中的家伙，说明他们在本片中要演绎一个关于“少壮不努力，老大抢银行”的奇幻故事；其三，这又是一部类似《RED》那样的老年动作喜剧片。

是的，上述解读完全正确，不过，和那些拿老年人开涮，靠各种反差萌来制造笑料的同类型作品不同的是，本片自带深刻的现实意义：振臂高呼“America First”的川总之所以要让制造业回流本土，是因为实体产业的大量流失，不仅让产业工人的生活日益困苦（当然是按照美国标准），而且那些退休职工的一纸养老契约，也被那些将资产转移到海外的金主们利用法律漏洞变成了废纸。这三个老头之所以要去干抢银行这种无厘头的事情，与其说是编剧的安排，不如说是生活所迫。

正是因为这层现实意义，本片所有的笑料中，都隐藏着泪点。三位老戏骨和一群童星的搭配，也使得影片拥有了全年龄段的亲和力。

上映日期：2017-04-07（美国）
拍摄成本：2500 万美元
票房：8600 万美元
IMDB 评分：7.2



空难余波
Aftermath

在 80-90 年代肌肉猛片横行的时代，观众时常会把阿诺和史泰龙放在一起进行比较，除了谁的肌肉更多以外，大家还会争论谁的演技更强——起码后面这个话题，在只要一脸面瘫就能撑满全场的动作片中，是很难得出具体结论的。

在两人到了做爷爷的年龄之后，我们看到曾经会写剧本的肌肉文艺青年史泰龙，依然在和昔日那一群老铁在一起继续表演老头耍大枪的把戏，而阿诺则接拍了《僵尸女儿》、《空难余波》等等经常有面部大特写的惊悚片。虽然头发花白的阿诺依然在眼神中散发着 T-800 的暴虐之气，但这位已经 70 岁的老人，努力在这个空难遗属向航空公司讨回公道的故事中，用一把鼻涕一把泪的卖力演出，努力证明着自己是一个好演员。

上映日期：2017-10(中国大陆) / 2017-04-07(美国)
拍摄成本：1000 万美元
票房：未知
IMDB 评分：5.7



速度与激情 8
The Fate of the Furious

高度模式化的“《速度与激情》系列”还需要在写独立的影评吗？以至于就连影评，把上一集写过的东西拿回来直接改几个字就能交差了啊！因此咱们这一段，干脆简单回顾一下系列的三段发展史算了。





第一和第二部，只能算是竞速类电影中的二线品牌，林诣彬接手之后，将追车和动作场面相结合，终于在第五部中将系列带入巅峰。他见好就收，将接力棒交到了另一位华裔导演温子仁的手中。到了“速 7”的时候，主演保罗·沃克尔的不幸身亡，意外地给系列增加了感情筹码，于是制片方炮制出一个所谓的“后保罗时代”。除了继续增加飞车爆破场面的激烈度以外，“怀念沃克尔”也成为了每集必备的元素，只是这招用一次，还能赚到观众的泪点，老是这么干，对逝者也缺乏必要的尊重。

本集的场面越来越大，但想象力已经枯竭，各种追车场面甚至产生了变形金刚的既视感。盛极不收必将衰落，强行续命的手法，只剩下了靠着接连不断声势浩大的动作场面来驱散观影者的瞌睡虫。在情怀被严重透支之后，不知道接下来的《速 9》年货中还能玩些什么？

上映日期：2017-04-14(美国 / 中国大陆)
拍摄成本：2.5 亿美元
票房：12 亿美元
IMDB 评分：6.8

迷失 Z 城
The Lost City of Z

提到探险电影，我们首先想到的肯定就是《夺宝奇兵》：俊男美女在险峻的悬崖峭壁上上下翻飞，破解着各种精妙的机关，一路和大反派的爪牙们周旋，最后获得了价值连城的财宝，击败野心家们的阴谋，救人类于危难之中。充满学院风的《迷失之城》，肯定不可能用上述模式。它用平实的镜头语言，为我们诠释了冒险过程中的坚持与坚守。

英国少校在进行南美测绘地图的任务过程中，在亚马逊丛林的深处发现了一处遗迹。为向世人证明自己的发现，他多次往返于文明与野蛮两个世界，在理想主义的驱动下揭开失落的文明。信仰与现实，文明与蛮荒，人性与兽性在未知的旅途中碰撞。

和靠激烈场面驱动的《夺宝奇兵》式冒险片不同的是，本片始终笼罩在古典沉稳，如幻如雾的氛围之中。主人公一次次进入不可知的领域，并不是为了传说中的财宝，仅仅是他内心拥有河流森林湖泊，想见他人不曾见过的风景，经历他人不曾拥有的人生。无论是成功还是失败，生存还是死亡，在真正的冒险者看来，都是旅途的组成部分。

上映日期：2017-06-02(中国大陆) / 2017-04-14(美国)
拍摄成本：3000 万美元
票房：1700 万美元
IMDB 评分：6.7





银河护卫队 2
Guardians of the Galaxy Vol. 2

2014 年的第一部《银河护卫队》让一群看上去奇奇怪怪的家伙，在满口垃圾话的氛围中发生了剧烈的化学反应，在《死侍》之前，就开始了反超级英雄解构。它用漫威电影所擅长的轻松与幽默，摘掉了传统“太空歌剧”的严肃面纱。





虽说第二集搞笑的套路，依然是贯穿全程的插科打诨，拌嘴争风，吐槽互损，不过和“妇联”相比，“笑果”的配方还是有本质性的区别：其一是孩子气，角色的造型极尽怪诞之能事，但骨子里面却是一颗颗纯正的童心。其二是“尽说什么大实话”所制造的喷饭效果。

当我们带着找乐的预期走进影院的时候，不曾想到第二集居然为了观众准备了一个沉重的主题——父子情，让人在笑中带泪中和星爵一道，进行了一次从误解到真正领悟父爱的心路历程。

是的，没有什么能够比一帮怪里怪气、脾气暴躁的人突然严肃或者浪漫起来，更能治愈这个无趣世界的方法了！

上映日期：2017-05-05(中国大陆 / 美国)
拍摄成本：2 亿美元
票房：8.62 亿美元
IMDB 评分：7.9



亚瑟王 斗兽争霸
King Arthur: Legend of the Sword

亚瑟王的故事在西方世界广为流传，对于这样的题材，观众普遍不能接受颠覆性的改编。所以，最保险的做法，就是启用大牌卡司，按照好莱坞史诗片的模式按部就班来一遍。遗憾的是，早在2004年，克里夫·欧文主演的那部《亚瑟王》中就已经如法炮制过了。然而，他可耻的失败了！

可《亚瑟王 斗兽争霸》的导演，是拍过《两杆大烟枪》的鬼才盖里奇，他可不会管观众的接受度。从故事一开始，他就不断挑战着听着石中剑故事长大的人们的三观：瞧，青葱岁月的亚瑟王被设定成一个街头混混，他的成长过程就是盖里奇标志性的跳跃拼接式剪辑，所有角色的服装和做派完全就是穿越到古代的现代人，就连动作戏的演绎，也是无限制自由搏击中的招式……影片根本就没有所谓的历史感，倒是用英伦摇滚的放荡不羁，给这个传统古老的不列颠传说注入了新的灵魂。

上映日期：2017-05-12(中国大陆/美国)
拍摄成本：1.75亿美元
票房：1.46亿美元
IMDB 评分：7





加勒比海盗5 死无对证
Pirates of the Caribbean: Dead Men Tell No Tales

系列电影的由盛转衰，是一个必然的趋势，纵然是再强大的IP，也逃脱不了这样的"历史规律"。然而，资本的逐利性，势必要不断榨干昔日经典的剩余价值。当故事编不下去的时候，秀情怀，就成为了业界通行的法则。

瞧，飞翔的荷兰人回来了、黑珍珠号回来了、威廉·特纳回来了、伊丽莎白·肖恩回来了，巴博萨，吉布斯的朋友圈全部在《加勒比海盗5》中更新了一遍，然而，演员们和观众们十四年前的青春却回不来了。当初那个意气风发，亦正亦邪的杰克船长到如今竟也会有英雄迟暮之感，眼里对于大海、黑珍珠和自由的热爱也渐渐失去了光彩。这种沧桑感，在"海盗"系列熟悉套路的衬托下，给人的感觉更加明显。



也正因为如此，本片不再继续主打娱乐性，而是回归温情。杰克是传奇，但英雄也会老。巴罗萨是海盗，但也是个普通父亲。年轻的热血与爱情，怀旧的主角与情怀，澎湃的视觉效果，大结局的甜蜜温馨……"《加勒比海盗》系列"如果能就此收尾，也不枉观众们几十年来的一片痴情。

上映日期：2017-05-26(中国大陆/美国)
拍摄成本：2.3亿美元
票房：7.86亿美元
IMDB 评分：7

异形 契约
Alien :Covenant

人们对《异形 契约》的期待 完全建立在《普罗米修斯》这部所谓“异形前传首部曲”的高起点之上。五年前，雷德利·斯考特老爷子不仅填上了 1979 年第一集中关于异形起源的大坑，而且还用自己创造出来的这种可怕生物作为引子，带领观众进行了一次“我们从哪里来，又要到哪里去”的科幻畅想。工程师的故乡到底是什么样？女博士肖和生化人大卫又要在造物主的故乡遭遇何种凶险？宇宙生命的起源又将以何种方式揭开？玩家迫不及待地想知道后面发生的故事。





在《普罗米修斯》中，正是因为影片的立意已经不再是过去的 B 级太空怪物片，本来应该做为招牌的“异形”一直遮遮掩掩直到影片最后几分钟，才露出让人兴奋的狰狞面目。为了弥补这一缺憾，身为异形前传第二集的《契约》，在影片开始不久便关门放狗。新作中异形不仅在数量上管饱管够，而且它们还不断变化着自己的形态，即便在广电剪刀手的无差别杀伤之后，也足以让异形粉们的肾上腺素激升。

不过，和法鲨一人饰二角的两个生化人角色相比 异形在《契约》真的只能算是酱油地位了。相对《普罗米修斯》中铺得太大的摊子，《契约》有效集中了冲击力，将所有笔墨都集中在了关于创造和毁灭的冲突中去。两个外表完全一致，而内心完全不同的生化人，他们分裂成象征着人类文明发展方向的两个矛盾体，在激烈的对抗中揭示着所谓高等文明的最终归宿。

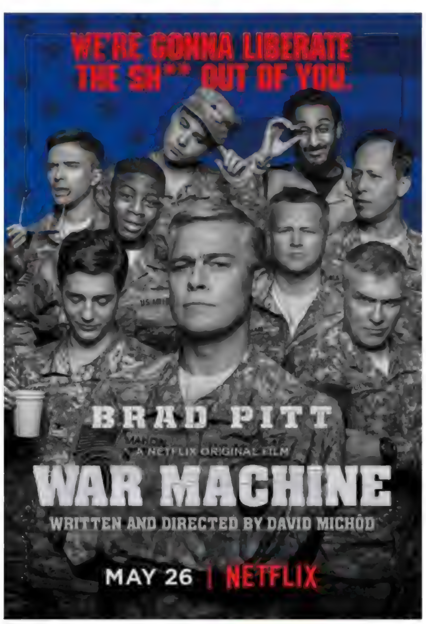
作为前传三步曲中承上启下的一集，《契约》在为第三部故事布线的同时，也不免在情节上流露出一些狗血的倾向。为了让故事朝着预设的轨道快速推进，角色智商不仅集体下线，而且大有“只要角色智商在线 故事就编不下去”的倾向。

上映日期：2017-06-16(中国大陆) / 2017-05-19(美国)
拍摄成本：9700 万美元
票房：2.32 亿美元
IMDB 评分：6.6

战争机器
War Machine

此《战争机器》非彼《战争机器》(Gears of War)，后者那部描述电锯男逆推兽人军团的游戏改编电影，计划到 2018 年才会上映，而且很有可能中途因为出了什么幺蛾子而直接不拍了。





这部《战争机器》将镜头对准了美国前任驻阿富汗美军最高指挥官——四星上将斯坦利·麦克里斯特尔。这个无论是私生活还是军队履历都无懈可击的军人，曾经被《时代周刊》评为年度风云人物，但却因为在《滚石》杂志胡喷政府高层而被迫辞职。

这位将军之所以这么二，是因为这个战争狂人将“职业”二字”做到极致。他唯一热衷的事情，就是打仗。在他看来，和家人呆在一起，还不如和手下士兵摸爬滚打的时候自在。这个人物的荒诞之处，就在于他每天都在策划并且付诸实施的，是一场因为被政治绑住手脚，而在技术上根本打不赢的战争，这正是超级大国之所以陷入反恐战争中一个又一个泥潭的原因。

上映日期：2017-05-26(美国)
拍摄成本：6000 万美元
票房：未知
IMDB 评分：6.1

神奇女侠
Wonder Woman





只是通过超级英雄电影来接触美漫文化的人，经常会有这样一个误解——漫威的影响力要比 DC 强很多。对此，漫画粉丝们肯定会笑而不语。之所以有会有这样的偏差，其实一点也不奇怪：漫威电影走的是合家欢路线，而 DC 整体都是偏成人向的，无论是分级还是后期口碑乃至以游戏为代表周边售卖，肯定都会有所损失。而偏偏 DC 并不愿意向观众们更偏爱漫威宇宙电影的口味妥协，《钢铁之躯》《蝙蝠侠》《自杀小队》接连口碑扑街的前提下，他们依然选择守住风格基调，没有去模仿竞争对手，这必然需要一定的勇气。

《神奇女侠》可以有一万种媚俗的拍法，但 DC 偏偏选择了能够体现自生作品灵魂的那一种。在漫威努力剥离超级英雄身上的神性，将他们拍成人的时候，《神奇女侠》坚持从“神”的视角来审视人性，让戴安娜在最能体现人类极端面的战场上，来认知和反思人性的本质。

希望 DC 在这条追求“高大上”的路线上继续大踏步的前进，开启超级英雄电影的多元化时代。

上映日期：2017-06-02(中国大陆 / 美国)
拍摄成本：1.49 亿美元
票房：8.01 亿美元
IMDB 评分：7.8



新木乃伊
The Mummy

提到《木乃伊》，很多人首先想到的是 1999 年由斯蒂芬·索莫斯执导，由布兰登·费舍和蕾切尔·薇兹联袂主演的那部 B 级经典。其实，第一部《木乃伊》，要追溯到 1932 年由卡尔·弗莱伊德带来的同名作品。今年的重启之作，确切地说是在致敬 85 年前的那部黑白惊悚经典。

《新木乃伊》除了重启这个惊悚电影的超级 IP 以外，它还包含了环球影业一个“不可告人”的秘密——开启怪物宇宙的序章。在看到迪士尼和华纳分别凭借漫威与 DC 宇宙吸粉无数，传奇的怪兽宇宙也被金刚吹响号角之后，环球影业不可能没有想法，他们打算用旗下的一个个恐怖 IP，也来凑一桌满汉全席。单从票房来看，环球为我们献上的“黑暗宇宙”的奠基之作，还算是取得了不错的成绩。

不过，和那些有漫画和铁粉支撑的宇宙系列电影相比，环球手中的这些牌还是缺乏干货的支撑。体现在《木乃伊》中的问题，就是故事的生硬感。情节东一榔头西一棒槌，为了搭建所谓“宇宙”插入了很多不相干的角色，进行了大量多余的布线，把很多不相干的线索强行组织在一起，汇聚成了一部“宇宙”大电影的反面教材。

上映日期：2017-06-09(中国大陆 / 美国)
拍摄成本：1.25 亿美元
票房：4.08 亿美元
IMDB 评分：5.6





梅根·利维
Megan Leavey

本片故事取材自美军女宪兵梅根·利维的生平，她和军犬雷克斯一到经历了伊拉克战争中的费卢杰和拉马迪两场恶战，在遍布爆炸物的战场上排除危险，拯救战友，在身受重伤之后回到家乡，恢复身心的创伤，寻求和父母的和解。激烈的战争场面，可爱的狗狗……《梅根·利维》的看点的确不少。不过，很多人在看到本片的女主角之后，立刻就会产生抗拒感。

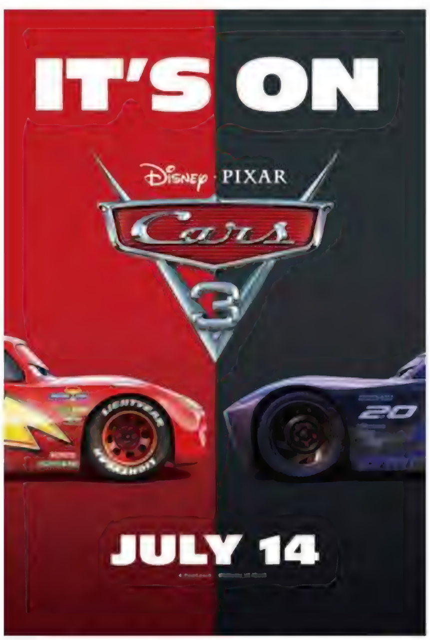
凯特·玛拉算不上多么讨喜的一个女演员：她的演技和颜值一般，近年来却可以在各类大片中的频繁出镜，而且专演美女，常常让人产生了“西门吹雪”的既视感……在咱们这些俗人看来，这里面肯定有什么阴谋论。再一查人家家底，果然是不得了：爷爷是纽约巨人队老板威灵顿·马拉，外公则是匹兹堡钢人队创建者阿特·鲁尼，真可谓是出生时就含着金钥匙。所以，让大导演们安排几个角色，这很过分吗？

带着这样的偏见去看这部由玛拉姐主演的战争电影《梅根·利维》，我们发现自己真的错了。《梅根·利维》是纪录片女导演 Gabriela Cowperthwaite 的第一部故事长片，在结构上依然是纪实类电影平铺直叙、四平八稳的标准路线，在对情感的处理上，也发挥了女性的细腻视角。

过去的玛拉姐常常被人质疑到底会不会表演，无论和哪一个大牌演对手戏，都是几十年如一日的面瘫表情，诸如“最差女演员”之类的奖，也是拿到手软了。然而，把配戏的人换成狗之后，我们发现玛拉姐居然脱胎换骨了！无论是对情绪的把握还是肢体语言的发挥，都显得相当老道。我们是不是得用中二病的视角来帮这位富三代小姐姐洗一把地——看来错的不是我，是世界！

上映日期：2017-06-09（美国）
拍摄成本：未知
票房：1300 万美元
IMDB 评分：7.1







赛车总动员 3 极速挑战
Cars 3

在听到《赛车总动员》推出第三集的时候，很多人的反应都是这样的：这货才出到第三集吗？的确，在十年前那部毁誉参半的第二集之后，闪电麦昆的故事，早已被人遗忘了。岁月不饶人，曾经为麦昆配音的欧文·威尔逊，也从人见人爱的伪鲜肉，变成了一块标准的老腊肉，再出续集，真的要和板牙来抢戏了！

对于这个风光早已不在的 IP，皮克斯并没有走最为稳妥的情怀路线。麦昆老了，砍不动，跑不过年轻人了。但这位沧桑老将，并没有在第三集中强行来一段关于王者归来的故事。

从第一集我们就可以看出，《赛车总动员》是反套路的。让人幸喜的是，如今想象力时而上线，时而不上线的皮克斯，依然还记得他们所开创的这个传统。所以开头看到麦昆的老态龙钟之后，大概也能猜到故事的走向。没有逆袭，没有惊天反转，接受让人无奈的现实，在离开赛场之时能够找到自己的传承者，这是每一个职业选手的必然归宿，也是终极自我价值的实践之道。

上映日期：2017-08-25（中国大陆）/ 2017-06-16（美国）
拍摄成本：1.75 亿美元
票房：3.01 亿美元
IMDB 评分：7.1



变形金刚 5 最后的骑士
Transformers: The Last Knight

有的电影，一看预告片就知道是雷片。而有的电影 不看预告片都知道是雷片。很显然，"爆炸贝"的"《变形金刚》系列" 属于后者。在第一集的惊喜之后，越来越薄的剧本，也越来越多的植入广告，让《变形金刚》这四个字在影迷心目中早已污名化。

也许是 "卖拷贝" 想要洗心革面，也许是制片方找来的一堆编剧发挥了 "三个臭皮匠" 的智慧，《变形金刚 5》至少在设定上还是开了一个超级脑洞 ：原来，从亚瑟王时期到现代，变形金刚不仅一直与我们同在，而且用 "怎奈奈 XX 有高达" 的方式，在幕后推动着人类历史的进展。然而电影的进程，依然是在不停的炸炸炸的间隙，进行一场场例行的自动化机械展览。连冷兵器战争场面都能给你从头爆破到尾的卖拷贝，还有什么是他不敢炸的吗？

上映日期：2017-06-23(中国大陆) / 2017-06-21(美国)
拍摄成本：2.17 亿美元
票房：6.03 亿美元
IMDB 评分：5.3





绝命时钟 2:22
2:22

上映日期 :2017-06-30(美国)
拍摄成本：未知
票房：350 万美元
IMDB 评分：5.6

男主角迪伦是一个航空塔台管制员，某天下午 2 ：22 分，他突然出现了幻视，差点酿成了机毁人亡的事故。随后各种奇怪的经历，他发现自己和新认识的女友的命运，正在处于某种轮回之中。

本片融合了科幻、玄怪、轮回、星象、犯罪等等元素 ,在构思上也借鉴了不少来自《黑洞频率》和《命运规划局》的元素。受限于投资，它并没有脱离 "神棍片" 的层次，但精巧的构思和两位颜值爆表的男女主角，还是使其拥有了一定的可看性。





蜘蛛侠 英雄归来
Spider-Man: Homecoming

当年我们在《美国队长 3 内战》中看到小蜘蛛的身影，还是觉得比较意外的。此前索尼有意扩展蜘蛛侠宇宙，只是自己作品的票房实在糟糕，除了留下作为副线的反派宇宙以外，就只能让惊奇宇宙和漫威宇宙发生连接，先攀上亲戚再说了。

索尼推出的前两版起源故事，讲述的是彼得·帕克在经历家庭变故后慢慢建立自己的信念，化身蜘蛛侠与罪犯做抗争。整体基调依然是“能力越大，责任也越大”的调调。而在《英雄归来》之后，漫威彻底改变了《蜘蛛侠》过去苦大仇深情的面目，校园青春喜剧风让影片的观感焕然一新。帕克的形象，更接近一个爱炫酷，希望靠干大事来证明自己的中二少年。在这个超级英雄烂大街的今天，超级英雄的形象全都越来越相似，纵然也有各种神吐槽，但在大部分时间里，他们都在苦着脸思考人类幸福和世界和平这档子破事！所以当新的小蜘蛛映入眼帘的时候，立刻就给人以耳目一新之感。这个 15 岁的小屁孩，为了给自己强行吸粉完全不知天高地厚，又能在挫折中认清自己的极限，摆正能力和装备之间的关系。

熬过低迷期的《蜘蛛侠》，必然能够在不远的未来重现自己的辉煌。

上映日期：2017-09-08(中国大陆) / 2017-07-07(美国)
拍摄成本：1.75 亿美元
票房：7.27 亿美元
IMDB 评分：7.9





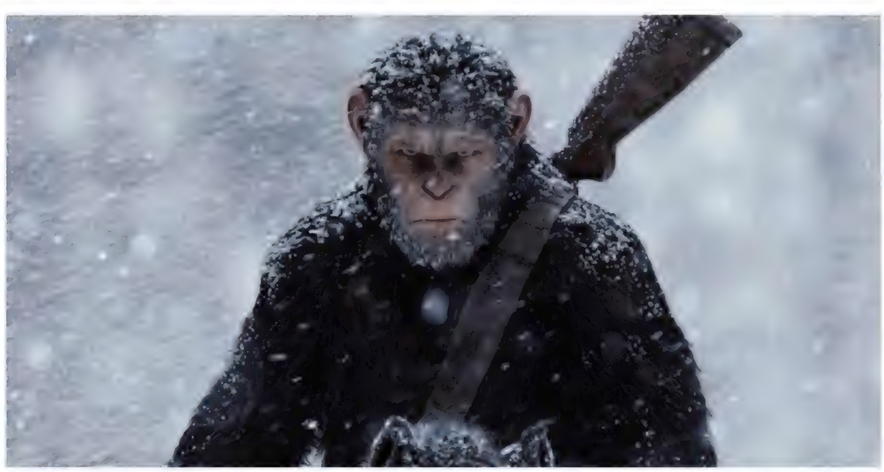
猩球崛起 3 终极之战
War for the Planet of the Apes

时下好莱坞大肆重启、翻拍经典作品的本质，说来说去都是创新性和冒险意识的缺乏。和众多不求上进，只求靠贩卖情怀将基本盘的钱给骗了的平庸作品相比，2011 年开启的《猩球崛起》三步曲，绝对算是良心之作。它的格局完全跳出人类至上主义，通过人类之间、猿族之间、人猿之间的厮杀，预言着“进化”的必然结果。前传不仅在商业性和主题深度上全面碾压身为 B 级片的老版，而且俨然已经拍成了一部关于人类命运启示录的黑暗寓言。

由马特·里夫斯执导和合作编剧的 2、3 集，始终以猿族的视角来讲故事，尤其在第三集中，不仅删减了大量的人类故事线，甚至为了讲好故事而删掉了原本不少出现在预告片中的激烈动作场面。一部本来就应该是从头轰到尾的商业片终章，把更多的精力放在角色的情感和对故事深度的挖掘上，扎扎实实将思辨进行到底，这足以让我们脱帽致敬。

在矛盾对立方式的处理上，第三集不再只有语言和子弹这两种途径的“交流”，而是通过人族和猿族领袖的对立，去探讨物种优越性的本质。猩球崛起，人类退场的黑暗未来，根本在于物种优越性的转移，而非这场终极之战的胜负。前传三部曲的最终章，也为正传荒诞的故事背景进行了完美的注脚。

上映日期：2017-09-15(中国大陆) / 2017-07-14(美国)
拍摄成本：1.5 亿美元
票房：3.7 亿美元
IMDB 评分：7.9





敦刻尔克
Dunkirk

当年诺兰宣布自己要将敦刻尔克大撤退的历史搬上大银幕，各种吐槽的声音都有。有人质疑大神的动机，说他是要拍一部主旋律的战争片来冲奥；有人说向来喜欢玩概念的诺兰来拍这种“重大革命战争题材”，根本就是自寻死路；还有铁杆影迷在第一版预告片之后坚称这根本不是什么战争片——既然《星际穿越》的第一版预告片中一点科幻的味道也闻不到，那么《敦刻尔克》的所谓战争历史元素，肯定也是烟雾！

事实证明，诺兰并没有耍大家，这的确是一部讲述敦刻尔克大撤退的电影，不过，他却使用了战争电影中从未有过的一种讲述方式。没有对人性的思辨，没有无病呻吟的反战情怀，甚至连台词都极其有限。通过沙滩上的一周，海上的一天和空中的一小时的三重结构，展现宏大行动中不同的节点在各自时空中的生存压迫感。看似无序的时空切换随着剧情的推进逐渐明朗，诺兰用自己标志性的非线性叙事，将耳熟能详的历史事件，在平行和交错中拍出了悬念丛生的感觉来。

从某种意义上来说，《敦刻尔克》也是一部最不像诺兰作品的诺兰作品。没有悬疑的科幻，没有烧脑的剧情，它仅仅只是把敦刻尔克大撤退中的个体遭遇还原出来。这种思路，正是 VR 时代的我们经常听到的一个词——沉浸式的体验。它力图去奇观、去大场面、去历史观、去道德批判，甚至去戏剧化，努力用临场感十足的影响，让观众从旁观者，变成这次悲壮历史事件的参与者。

上映日期：2017-09-01(中国大陆) / 2017-07-21(美国)
拍摄成本：1 亿美元
票房：3.97 亿美元
IMDB 评分：8.4



“亚洲瑰宝”
——郑问大师的漫画人生



序言



2017 年上半年，万物苏生。但对于 ACGN 圈而言，却是哀鸿一片。

继华人漫画界的幽默大师老王泽先生寿终正寝，后是国际知名的漫画大师，以《孤独的美食家》走进许多国人心房的谷口治郎撒手人寰，其后又有“穿越文鼻祖”、“金古梁温黄”五大武侠小说家之一的黄易驾鹤西归……

而我们今天要说的是又一位艺术大师，在两岸三地乃至日本和欧洲都享负盛名，尚未步入暮年的“亚洲漫画瑰宝”——郑问先生，因为心肌梗塞而去世，享年 58 岁。

郑问本名郑进文，出生于桃园县八德市。和不少日后走上漫画家道路的少年一样，出生于台湾桃园的郑问从小留喜欢临摹日本漫画家的作品，以此打下了不错的绘画基础。

后来，郑问考进了以美工科著称、评价甚至高于一般大专院校美术设计相关科系的私立高中——复兴商工。在这里郑问学习了各种绘画技法，常年与画室为伴，并且逐步形成自己的创作风格。

毕业之后，家境不好的郑问并没有第一时间全身心投入漫画创作事业，他先后辗转多家设计公司，一边依旧保持着杂志插画工作，直到时机成熟，郑问毅然自立门户，成立自己的室内设计工作室。而在今天新的标准下已经是迈出青年、走入中年的年纪，他又做了一个“错误”的决定——成为一名漫画家。

水墨与武侠

36 岁才正式出道，这对于一个漫画家而言并不是一个很早的年纪。

郑问曾笑言，这是自己踏出的错误一步，但是之后的每一步都走得挺舒心。并不是说没有经过挫折，但至少走得顺利。

众所周知，郑问的作品以画工见长，但郑问对于作品的故事结构也是下了一番苦功。

谈及自己的创作理念时，“在创作一个新故事之前，我会先设定该故事主要人物的造型和性格（配角边画边想）之后才安排故事架构和节奏。”

这种让人物演绎故事的创作方式和根据剧情塑造人物从来是矛盾的两面，与“时势造英雄还是英雄造时势”的争论异曲同工。

“业余的讲灵感，专业的话就得靠生活的累积和经验，（更准确讲）专业是讲反射，将一个简单无趣的东西，怎样在你手中转换得很有意思，化腐朽为神奇。”

他的创作灵感主要是来源于中国古籍和文化历史的书籍。他认为一个漫画家所创作出来的故事不但要求好看，而且还应该有内涵，只有富于内涵的作品才会做到经久耐看，百看不厌。为此他在后来给予初学者建议时，总不免提醒要多看文字书籍，同时也要多写分镜表，以培养编剧能力。

“一定要多看书。你不看书，怎么跟人沟通？你若没有理解和掌握文字的能力，怎么将自己内心的讯息、想法、情感准确地传达到作品上？你可能可以画一些美美的人、嘻嘻哈哈的东西，但你若要真正触摸到读者内心的灵魂，一定要看书！”

在最初的时候，郑问和不少踏入漫画世界的创作人一样，先是从模仿开始。并且不断地学习和进步，慢慢摸索出属于自己的门道。

从他第一部连载漫画《战士黑豹》（1983 年在《时报周刊》开始连载）中，我们不难发现很多分镜和设定都和当年日本老派漫画——尤其是手冢治虫的——风格相似，而《铁臂阿童木》恰恰就是郑问最喜欢的作品，另一个郑问颇为喜欢的漫画家是著名历史系漫画家池上辽一。

《战士黑豹》与日后的郑问作品风格大相径庭却又有着深远影响。这部作品与其说是一部漫画，更像是一部从连环画向漫画过渡之作，在作品中经常能够看到整齐划一的分镜，最多时一页中包含了 27 个分镜，这在如今的漫画中极难看到。过多的分镜很大程度上影响了郑问的发挥，日后常见的泼墨写意在此时完全不见踪影。

而在作品内含元素上，《战士黑豹》也有很多学习其他经典作品的地方、鲁迅曾说“描神画鬼，毫无对证，本可以专靠了神思，所谓天马行空似的挥写，然而他们写出的，也不过是三只眼，长颈子，就是在常见的人体上，增加了眼睛一只，增长了颈子二三尺而已。”《战士黑豹》虽说是科幻故事，郑问将故事发生地选在了离地球十万光年以外的麦哲伦星云。但无论是牛头人还是生长于玫瑰里的女王，都有着浓厚的神话和童话背景，又借鉴“星球大战”中光剑的理念，衍生出“能剑”。无论从画风还是故事上，用今天的目光来看，只能说是“中人之姿”。可喜的是，作品中魔幻与科幻相结合的风格，各种奇异的人物在星际之间的正邪对决中展现的群像式的姿态，在日后将会得到进化，蜕变成一部极为成功的作品。

如果说《战士黑豹》是借鉴日本漫画，那么郑问的第二部连载作品《斗神》则是挂着浓重的港漫风格。各种细致人物形象描写，光影色彩效果的运用和速度线的刻画，与八十年代的港漫相比也属于顶尖水平。很难想象之前还是用连环画风格讲故事的郑问能够在短时间内做出风格大相径庭的作品。也只能说这个阶段的郑问还是处于风格的探索期，具有极大的潜力和可塑性。

《斗神》脱胎于中国的神话风格，讲述了善人遭到天妒，因而遭受灭顶之灾，平时受尽恩惠的乡里却是在落井下石。其子辛明愤慨于天道的不公，誓要斗神杀佛，在纸娃的帮助下，辛明得到足以弑神的紫青双剑，几经周折才在误以为是“杀父仇人”的血神子口中得知，真正的杀父仇人是无定无相、企图蛊惑三界对抗神佛的心魔。在即将大仇得报之际，一直伴随主角在身边的胖和尚竟然显出真身法相，竟然是佛陀，而辛明的弑神之旅竟不过是佛陀为了惩戒心魔的小手段。



▲刺客列传，聂政，视角和线条的完美契合

佛魔本一体，没有了魔，世人自然不再敬佛。当佛陀和辛明谈条件，以纸娃变成凹凸有致的美人、血神子回复人身来规劝辛明放弃复仇，乃至抛出了八百年阳寿这样的条件，被践踏的正义与仇恨将故事推向高潮。辛明毅然拒绝，又一次以微薄之力对抗神佛，在辛明用身体摆出了浮夸的“仇”字造型后，《斗神》的第一部宣告结束。环环相扣、波折起伏的故事作为一个短篇来看颇为不错。郑问似乎没有做好将整个故事完成的准备，《斗神》虽然做出了续作的预告，但并没有继续连载。

这种情况在郑问作品中算是第一次，但并不是最后一次，在此之后许多作品中，我们都能看到相似的故事发生。因此，在舆论中有不少人认为郑问的故事掌控功力不佳，这也是郑问早期作品中的白璧微瑕。

从另一个角度看，因为郑问是先塑造人物形象而非故事，在彻底展现人物性格之后，故事反而变得相对次要，这恰好也是郑问的特别之处。





除了几部中长篇作品外，郑问还在《欢乐漫画半月刊》上连载一系列的短篇漫画，这个时期的郑问不断挑战新的题和表达方式，借不同的画技和故事背景的呈现表现自己对于漫画“新”的感觉。在《最后的决斗》和《剑仙传奇》中，他更是首次尝试使用彩墨绘画并融入许多西方绘画技法，例如使用肥皂和蜡烛来绘画背景肌理，使之呈现和正常漫画不一样的艳丽色彩。油画风格与中式技法相结合，使画面再次呈现出和《战士黑豹》以及《斗神》的效果。

富有开拓性的尝试，令郑问走上了一条与众不同的新路，诸多的尝试之后，郑问在偶然间找到了通往“罗马”的大道。

在准备绘画《刺客列传》的时候，郑问遇到了新的难题，用蘸水笔绘画笔触嫌太硬，而用水彩又有点像演奏中国乐曲却用交响乐来伴奏，显得不伦不类。

郑问不得不停下来苦思冥想其表现形式，最后灵光一闪：为什么不用中国人的技法来表现中国人的故事呢？于是他拿起毛笔画出了心中的刺客形象，这个过程并不容易。

因为当初在国画课时，郑问经常打瞌睡。重新熟习需要时间，但绝对值得，郑问从中确定了中国水墨画的可塑性，这对于他日后的画风产生了重大的影响。

为了得到更好的中国画画风，郑问在完成分镜之后，都会选择在宣纸上作画：他先在容易透光的速写纸上、利用较容易修改的 B 性铅笔勾画出草图，然后反复修改定案，然后将定案的草稿放在透写台上，再覆上宣纸，藉由灯光和沾墨毛笔进行白描，最后上色。

因为考虑到出版印刷后的色差，所以郑问使用了较为固定的颜色，然后从五官和面部皮肤开始勾画上色、继而到手脚裸露皮肤、最后才是衣衫。用毛笔上色往往会留有空白，这种在彩漫角度的瑕疵却是国画重形神的体现。

既然为刺客，动作戏份自然是重头戏，郑问并不像如今的漫画那样完全依靠画出夸张的肌肉和速度线来表现力量感，相反，这些代表着力量的线条大多时候隐藏在衣衫之中，通过近似舞动的肢体和镜头语言来诱动想象：聂政一人面对着韩国大军时虽千万人吾往矣的勇悍，专诸借水飞剑直取吴王僚首级，曹沫硬抗数枪穿身而不倒，将刺客的武功和魄力都跃然纸上。有时却是有意无意地将潜藏在衣衫颜色中的肢体线条惊鸿一现，又衍生出另一种韵味。

郑问用了 1500 个小时和巨大的“心力”才完成这一部作品，可以说《刺客列传》向水墨画风转型探索的关键，也是其出道以来最能贴合郑问性格的一部作品。

除了在画风上别树一帜，在故事的重新演绎上也是有着独到的见解。笔者当年的大学毕业论文题目是从刺客聂政的故事中找寻“侠义”，在做资料搜集的时候在大学的图书馆中找到了这部作品，给沉浸在史家笔法中的我一个崭新的角度，史书中的记述多是微言大义、言简意赅，对“侠以武犯禁”的细节描写并不详尽。

郑问用自己的角度做出了有别于史书文字上对于屠户聂政的演绎和诠释，推翻了其他史书中聂政“屠狗之辈”的粗犷、刻板印象，用更有血有肉的故事来塑造聂政，使原本在史书中极为扁平的人物形象得以丰满，在不输出价值观之下蕴藏了郑问自身的思考，而这正是《刺客列传》的缩影，也是最为出彩之处。

在现实中，能够画出如此作品的郑问也是一个极其“侠武”之人，他的弟子钟孟舜回忆老师的风采时提到，有一次郑问过生日的时候，钟孟舜和另一位助手想要给郑问制造惊喜，于是那位助手便偷偷下山去买蛋糕，但是找了半天没找到，于是给钟孟舜打电话，生气的钟孟舜为了不穿帮，自己也偷偷地下山去。当他们买到了蛋糕来到半山腰的时候，看到郑问正拿着球棒骑着摩托车冲下山，面对一脸疑惑的众人，郑问说一个助手下山半天不回来，另一个接到电话就偷偷下山，他猜测是一个遇到麻烦叫另一个下山，所以他带球棒下山帮忙……或许正是这样古道热肠的武侠性格，造就了郑问的成功。

《阿鼻剑》与台湾漫画家的辛酸

《刺客列传》之后，郑问开始在水墨与武侠这条路上继续尝试，并且再一次攀上高峰，这部作品便是《阿鼻剑》。

《阿鼻剑》由韩籍华裔作家郝明义（笔名马利）撰写剧本，这是郑问在长篇作品中第一次正式与编剧合作，作品率先在《星期漫画》开始连载。

我们所认知的武侠小说，大多都在倾力塑造一个“江湖”——有人在的地方、就存在的“江湖”，各门各派之间为了利益互相争斗，邪恶的一方机关算尽，却最终被武功高强的小伙子拆穿阴谋，身败名裂，誉满武林的小子最终抱得美人归。

《阿鼻剑》却是借用武学来诠释“原罪·寻觅·觉醒”的过程。

背负着私生子命运的何勿生，因为传说中的《阿鼻剑法》出世，令他得悉自己的父亲竟然就是一直把自己带在身边、却不把他当做儿子般看待的山村野人，同时也是前江湖第一大帮会帮主的于景。等待他们的是一环扣一环的复仇和无尽的折磨，父亲惨死在面前，自己又身中恶毒指法，每到月圆之夜，何勿生便要受六个时辰求生不得求死不能之苦。

死而复生得以侥幸逃脱何勿生矢志要报父仇，在羁途逆旅之中想求武功卓绝的金罗神王教导，却被唾弃，误打误撞之下卷入了一场武林大乱



斗之中，一身硬气的他拒绝卑躬屈膝，终于得见从火中出世的阿鼻第九使者。

在阿鼻第九世使者的带领之下，何勿生体会人世间的贪嗔愚等原罪，比起杀人浴血、脱离于世的江湖，郑问和马利联手营造的一种人世间的真实的残酷：当中有贪恋武功而不惜卖妻的终南派掌门、贪恋爱情而不知羞耻的掌门妇人以及一直贪慕嫂夫人的五师弟之间的相爱相杀；也有饥饿之中寡廉鲜耻，不惜食人维生，甚至以杀人以食作为功勋来炫耀的愚民；也有铸剑成痴，为重现铸剑名家辉煌不惜杀害家人的痴和尚；也有不惜放弃人的身分，看到不爽就要赶尽杀绝的快刀客。

对于深受重伤的主角在机缘巧合之下学得绝世武功这样的套路《阿鼻剑》中则有了新的注释：庄稼把式的武功才是要学的，惊天地泣鬼神的武功却是身上本来就有的，而阿鼻剑则是打开这一切的关键，在体会世间的贪嗔痴愚的过程中，何勿生一步步地接近了阿鼻剑，并且从中了解到自己身世的真相。这个时候，所谓的报父仇已经不再那么重要。故事以一个开放性的结局落幕，恰到好处的韵味。

在《阿鼻剑》中，郑问在水墨画上又加入了新的尝试：书中在两次绘画人物群像的时候（一次是青城七子、一次是愚民野老），融入了西方肖像漫画的技法，以夸张和变形的手法来表现人物风格，使人物形象更加鲜明突出；另一个十分重要的尝试是将书法的融入到绘画之中，汉字本来就是象形文字，后来逐渐简化，但有不少依旧保持其筋骨神韵，郑问在画十八恶道之首的时候，直接以一个毛笔书写的“恶”字,传神地表现了恶道的身体姿态，可谓是点睛之笔。

如此出色的作品，自然不会局限于漫画层面。《阿鼻剑》曾经一度接近电影化和电视化，由对漫改电影颇具心得的著名导演刘伟强（相关经典作品《风云雄霸天下》、《中华英雄》、《古惑仔》和《头文字 D》）投资开拍。但是因为种种原因，这部电影最终没有登上大银幕，也算是一大遗憾。

即便如此，《阿鼻剑》依旧是郑问在台湾时期成就最高的作品之一，它的成功，吸引了当时亚洲漫画市场中最为成熟的日本漫画业界的青睐，而郑问也没有拒绝对方，除了因为日本市场巨大外，更重要的是台湾的漫画土壤生存艰难。

对于漫画家这个职业，郑问传达了一种“君子固穷”的态度：“没有很穷，你当不了漫画家。一定要没有钱！有钱你就画不下去了。要知道漫画不是一般人能忍受的行业，我那时一天工作 12 个小时，每天除了吃饭就是作画、睡觉，非常恐怖。剩下的时间看书，有感觉马上做笔记。要穷，你才会心无旁骛地专心作画。生活很优渥、玩票的，会有很多退路，画没两下就挂了。”

当时台湾整体的创作氛围不佳，政府不支持甚至遏制漫画行业发展 漫画家大多是“散兵游勇”，依靠着一股热血来维持自己的事业。

郑问这一路走来殊为不易，在名声不显之时，受到了周遭的白眼，连家人都认为他没有出息。而且还要承受来自台湾当局的意识形态压力和盗版商肆意的侵权。

九十年代初，郑问在日本声明渐隆的时候，受到台湾政府所托，要求在 12 天之内画出一本有关“三国”题材的漫画。是的，没看错，是一本。

由于时间紧促，没有时间按照过去的习惯那样对历史进行“郑问化”的解读。他只好按照《三国演义》的脉络匆匆忙忙地画出了九十多页的作品《卧龙先生》，那些采用多种不同工具、如雕琢艺术品一般的绘画方式被舍弃，一向精益求精的郑问这一次交出了一份水准以下的作品，足见世事多艰。

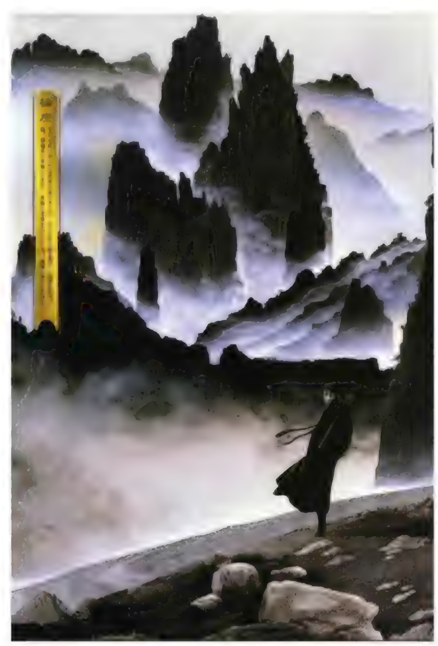
“聪明的人改行不画漫画了，只留下一群充满了不断理想与不断幻灭的傻子，我也是傻子。只是较幸运能够在国外连载作品罢了。”不过由于这部作品的关系，使得郑问对“三国”题材有了更多的了解，这让他在不久之后进军游戏业奠定了基础。

因此，当代表世界漫画出版业界顶尖水平的讲谈社向郑问抛来橄榄枝时，郑问同意了对方的邀请。为表诚意，讲谈社没有强求郑问长时间留驻日本，郑问得以有更多的时间留在新店的家中钻研画技。

和那些少年热血漫画杂志不同，《周刊 Morning》是一部主打青年向和通勤族向的作品，商战、历史、体育和警匪类现实系的题材是他们主攻方向。

在这里，郑问的历史类漫画有充分发挥的用武之地。

历史系列作品高峰：《东周英雄传》与《始皇》



日本战国时代由于被有心人刻意纪录，再由游戏厂商传播，得以深入民心。

但是和我国的战国时代相比，格局相差不知凡几，大概不少人小时候就从各种评书中听说过不少《东周列国志》的故事。

郑问从史书中撷取各种素材，“其实就是看心情。我会随意翻史书，如《左传》、《公羊传》，喜欢画谁就画谁。”

话虽如此，郑问还是选取了要离杀庆忌这个刺客故事来作为开头 看上去更像是《刺客列传》所承载的技法和思考的传承和深化。

“我觉得‘要离’的故事有一些特殊的地方，里头杀人与被杀的都是英雄。被杀的公孙庆忌其实并不恨杀他的要离，反而把他救起来，说：“天底下有如此强者，竟能杀我！” 我觉得这是很难得的一种胸襟，两个主人公都很精采，所以选这个故事当第一篇。”

诚然，《东周英雄传》里面的“英雄”和普世价值中的定义有所出入，不过郑问认为“这些故事和人物因为时代使然，他们的“忠”和我们现在认为的“忠”不太一样。但为什么我还是要画这些人，因为他们有信念，也许会失去生命、身败名裂，但还是一样去做。所以我认为他们是英雄。”

既有因为要非还恩义而无法进入“刺客列传”的要离，也有为越国牺牲色相却最终被兔死狗烹的西施 有以仁义待人、终究得道多助的秦穆公，也有堪称万世师表的孔子。

这些人的精彩故事在国内虽然家喻户晓，但对于日本人来说却是极为新鲜。郑问放弃了之前



浮夸的表现方式，顺其自然地挖掘自己内心世界的共鸣，使得故事从史实中得以升华，匠心独运的画面渲染和叙事节奏，在每个人物前面都加上日本人最喜欢的名号，"万世师表"、"龙哭千里"、"黄泉相见"等震撼性的字眼，使得每一篇独立来看都是精品。

相比起经典故事的冲击，郑问在画工表现力方面带来冲击更是震撼日本业界。

日本漫画都以线条来表现人物的形态，尤其重视主角的线条勾勒。但在郑问的作品中疏朗粗放的技法和日漫传统的蘸水笔作画大相径庭，泼墨写意的一笔勾勒或是仔细雕刻却经常反其道而行之，最明显的例子是在描画《龙哭千里 介子推》一篇中，介之推隐居绵山，晋文公烧山也不出，最后在树洞中发现介子推时，郑问只用了寥寥数笔，就呈现出介子推在大火之下不似人形，但其怀中老母那干瘪的手却是以巨细无遗的笔触呈现，介子推在临死之前依旧用力地保护着母亲的情景体现得淋漓尽致。

正是因为这种极为写意且强大的画工，在连载的第一年就获得了日本漫画家协会"优秀赏"，成为该奖项成立以来第一位获此殊荣的非日本籍漫画家。

"以熟练的画风刺激日本漫画界，在拓展漫画领域有卓越的成就"是委员会授予郑问的颁奖词，而日本著名的中国历史研究专家德田隆更是毫不吝惜地送上"十年难得一见，应该说二十年难得一见的天才！异才！鬼才登场（十年にひとり、いや二十年にひとりの天才、いや異才、いや鬼才の登場といっていい。）"这样的祝福语。从此"天才、异才、鬼才"成为了郑问的另一个代名词，后来更是进化为"亚洲瑰宝"。面对着闪烁的镁光灯以及日本漫画家同行的纷纷道贺之声，郑问坦言当时"百味杂陈、有股想哭的冲动"。

尽管荣誉加身，但其实《东周英雄传》里并不是没有值得斟酌的地方，例如在《壮绝三勇士》《失言的射手——养由基》乃至之后的《始皇》等作品中，将原本是春秋战国的将士，竟然配上了数百年后南北朝至唐朝时期流行的胸前有两片板状护胸的铠甲——"明光铠"。当然，艺术不可能完全还原生活，为了让群像的特点更加鲜明而作出的区分而做出的修改也是无可厚非。

另外，郑问在《东周英雄传》第三卷末尾放出的"东周三美"图，分别是西施、处女和文姜，前两者的故事都在前三卷作品中得以登载，而文姜则是在文中提及在将会在第四卷中登场。原本筹划中的第四卷最终没能成功问世，可说是又一个遗憾。

不过无论是媒体还是郑问自我感觉，《东周英雄传》都是郑问在漫画理念上迅速成长的阶段，不再是以直觉作画、讲求噱头和创意的营造；而是发展到能以"意识反射"作画，回归到人性和内心戏的追寻。

在《东周英雄传》第一卷压轴之作，便是"恨吞天下"的秦始皇，但碍于篇幅，故事对于秦始皇的描述只是从其幼年到当上秦王的历程，及其残暴性格形成的可悲原因。但是这远远不能完整描述他并吞六国，一统天下的霸业旅程。

多年后，郑问初来乍到的话题性和作品的热度已经有所下滑，加上他不喜社交，日语又不灵光，显得和日本社会格格不入，终究是要离开。而在离开之前他的最后一搏，便是以嬴政为主角的《始皇》。

嬴政虽然是其中的主角，不过在整部作品中他更像是贯穿全文的重要配角，在嬴政的影响和映衬下，那些篇章的主角演绎了传奇的故事。而就和《东周英雄传》一样，《始皇》也是一部没有下文的作品，仅仅完成了《韩非子篇》和《李牧篇》后便遭腰斩。而这也成为了郑问在传统历史作品上的绝响。



《美丽深邃的亚细亚》与《万岁》：魔幻与玄幻

其实在《东周英雄传》时，郑问的画风已臻稳定和成熟，各种技艺融会贯通。但无法停下自己探索脚步的郑问并没有像那些因为作品受欢迎而强求自己原地踏步的作者那样，为了迎合读者不断地画同类作品。

当画技已然纯熟，郑问就在从技法到思考和剧情把控上追求升华；而在郑问的作品中，多以古典历史和武侠题材作品为主，而他的下一部便是将魔幻现实的作品——在《战士黑豹》的基础上升华——《深邃美丽的亚细亚》。

尽管有着一个美丽的名字，但《深邃美丽的亚细亚》并不是一步田园牧歌式的治愈系漫画。相反，这是郑问笔下最为极端的一部作品，书中之人夸张到极致，而这正是郑问最初想要达到的结果：超级倒霉的"倒霉王"百兵卫，任何人只要触碰其所有的物件和身体就会惹上极大霉运，是一切秩序崩坏的源头；思想清晰、目标明确、残酷到极致的理想王，希望建立理想国，将一切置于自己控制的秩序之下。两者之间存在着不可调和的矛盾，奠定了全故事的基调。除了这对核心矛盾之外，其余的角色都是有各种特质，如事事追求完美的完美王、不眠不休只为杀掉理想王的忍者、既是得道高僧也是杀人妖怪的同体人、斤斤计较的傀儡王等等，这些特质在现实中其实都能找到原型，郑问希望从这种极致的扭曲中看到真实的价值观。而这已经是郑问当时所能把控故事架构的极限所在。

直到 1992 年底，郑问去了一趟日本并拜访了讲谈社总部，讲谈社的编辑们集思广益，提出利用人物组合营造更复杂的矛盾，让郑问得以在以往借助小道具小动作来呈现心境以及表达内心戏的套路中，找到了"新的养分"。

随着故事的深入，越来越多的人物加入，尤其是以掌管魔界的四魔天和忠诚的蛇郎君、虽然为魔但正气凛然的忽必拔为主力的魔界人物，与捉妖王、溃烂王为首的正道加入后，愈发庞大的故事架构也让矛盾性越趋白热化。

尤其是在溃烂王身上，我们看到郑问的影子，郑问也直言最喜欢溃烂王，喜欢他生活简单、对

物欲需求不高却有内涵丰富，是个塑造得极为成功的人物。在他的故事线索引领下，潜藏在百兵卫身上的幸运王和导致三界毁灭的倒霉能力始作俑者逐渐浮出水面。另一方面，理想王背后的两大魔天身分，让故事迈向了一个新的斗争高度，各方势力内部站队和倾轧、对外的团结和对抗无不具有现实意义，为最终的决战烘托和渲染出最佳的环境。而故事最后，也有着似曾相识却又令人感到意料之外的结局。就我个人而言，《深邃美丽的亚细亚》尽管不是郑问作品中取得成就最高的一作 却是故事最为完整、也是最为精彩的一部。

在《深邃美丽的亚细亚》完结之后，郑问又尝试了另一部中国风更为厚重、近似于玄幻类的作品——《万岁》。

楚汉之争作为历史上最具传奇色彩的以弱胜强故事之一，每每成为各类作品（尤其是幻想类作品）探究、穿越或重回的对象。著名作家九把刀的《猎命师传奇》其中一卷就是以命格之争来形容楚汉争霸的走向。在九把刀之前，郑问就尝试将命格和命运加入到《万岁》中，将当年楚汉争霸的故事重新演绎。



不过逐鹿之地放到了回归以前黑帮盛行的香港，项羽不是当年的西楚霸王，而是过江猛龙，带着一帮兄弟凭借武力，在龙盘虎踞的香江黑道打出了自己的霸业。这一切的背后却是两位兄弟——“算鬼”铠与万岁——争斗的结果。前者试图改变项羽的命运轨迹，将其变成一个残暴到底、毫无恩情的暴君，好借其之手毁灭万岁手上承载着“天谴”的箱子“天机”，以此来达到救世目的；而万岁则想让天机内的答案救世。两种不同的理念以及现代香港的背景，为楚汉争霸的故事带来了不一样的新意。

项羽最终变成了暴君，身边的兄弟乃至义父都因为忠言逆耳而被其杀死。而万岁扶植的“刘邦”（书中名叫“刘胖”）则顺利通过项羽淫威之下的反作用力，最终统一了黑道，将项羽包围在水边（海边）。

当年虞姬为了让项羽了无牵挂，诀然自刎，留下了《垓下歌》和《和垓下歌》的千古悲歌，如今已然入魔的项羽在悔疚和魔障之中把亲人朋友杀了一遍又一遍 ,直到最后“只有杀了‘虞姬’，才能拥有真正的力量”，项羽终于醒悟，比起称霸和力量，还有更重要的东西要去守护，上于是捡起地上的玻璃碎片刎颈自尽。同样的结局，因为有了新颖的过程而有了不同的领悟，显得余味无穷。

值得一提的是，在《万岁》中，一向以线条粗放的水墨画法进行创作的郑问首度尝试用电脑绘制 CG 画面 ,两者结合之下产生了良好的效果，为他日后创作的进一步提升打下了良好的基础。



折戟香港与进军游戏业

在与讲谈社结束合作关系之后，不喜欢停留的郑问，放下了在日本12年打拼得来的成就，来到了香港，他与香港漫画界泰斗黄玉郎旗下的玉皇朝集团、以及台湾的霹雳国际多媒体合作，以港漫的制作方式流程对风靡台湾多年的“霹雳布袋戏”系列故事进行漫画连载。试图一举拿下香港和台湾两大市场。

不同于日漫主要依靠漫画家完全主导，港漫创作风格和行销策略都有着严谨的分工和纯商业化的制作，漫画主笔只是其中的一个环节，需要多个工序的操作者之间相互合作。

由于不受漫画杂志的篇幅所限，这让郑问工作量倍增，一个月近80页的作画量对于讲求艺术性的郑问而言是个沉重的负担，加上过多的港漫元素特色掩盖了水墨画风原本的洗练与形态美学，使港漫和布袋戏元素合璧格格不入。最终导致作品遭到了“霹雳布袋戏”粉丝们的指责、也无法取悦香港读者，《大霹雳》仅仅连载了二十期便宣告停刊，算是港漫连载、尤其是玉皇朝连载中较为少见的作品。

两年之后，郑问再度进军香港画坛，他接受马荣成的邀请，创作《风云外传 天下无双》，他选择的主人公并不是主角“风云”也不是后继者步天和神风，而是继承了“剑圣”名号的龙儿，这位孤独的剑客与亲人缘薄，就连剑术也只能从剑痕上悟出，心爱的练心罗早早离世更是让其背上了比步惊云更凄惨的宿命，可以说是“《风云》系列”中最为悲情的人物之一。

为了忘情弃爱登上武道巅峰，他毅然远赴日本，却是因缘际会下娶到了貌美如花的妻子又成功地取得了天下剑，得到了爱情的滋润使他终于逐渐看到了心中的剑道巅峰“剑廿三”。

“这一切美好际遇，真是大快人心”郑问在作品的前言中写道。

《风云外传 天下无双》是郑问最后一部正式出版的漫画故事作品，在此之后他将自己的画工技艺投放到更为纯粹的行业——游戏。

这并不是郑问第一次涉足游戏业，早在上世纪90年代中期，郑问就已经在日本参与到游戏制作。

当时，日本的“三国热”到达顶峰，各种游戏也是纷至沓来，其中早期以策略游戏最为盛行，《郑问之三国志》便由此应运而生。

历史上以作者名字命名的游戏其实并不多，最为闻名的是“席德·梅尔系列”和“汤姆·克兰西系列”。不过和这两个传奇经典的系列相比，“郑问系列”作品的面世多少有些幸运成分。作为以历史系列漫画扬威日本的华人漫画家，是代言当时得令的“三国”系列最佳的人选。

《郑问之三国志》游戏由“天下统一”系列游戏的策划人黑田幸弘作为监督，在系统上其实大同小异。游戏美术成为了判别游戏质量的重要标志，对于人物形象和场景的要求相当高。

在《卧龙先生》的创作中，郑问对三国题材已有涉猎，但画出239幅人物、战争场景等画面素材还是花费了一年多的时间。其中使用了许多的技法，牙刷、棉花棒、蜡烛、砂纸、肥皂、刮刀等等不断累积的工具库如同十八般兵器得以全部展现。同时，因为有了在《万岁》中以电脑作画经验的积累，郑问减少使用宣纸和透写台，而是直接将底稿扫描到电脑，再进行调整，也大大地提升了作品的完成度。

可惜游戏原画只是游戏制作的初始部分，碍于《郑问之三国志》的游戏设计表现不佳，即便郑问的插画上佳，还是无法让游戏在2001年上市后获得和光荣旗下“《三国志》系列”抗衡的资本，不过郑问的原画作品后来被制作成画册出售，成为了极富收藏价值的艺术精品。之后数年间，郑问将其各时期的插画作品整理出版，推出数本画集。纯粹地从画技角度来看，这是郑问创作技法展现最全面、艺术成就最高的作品。在其去世后，这些画集的收藏价值节节上升。

投身游戏圈后，郑问为代理过一代经典网游《石器时代》的华义国际先后担任了《铁血三国志》和《战神魔霸》等游戏的美术总监，期间来





▼风云天下无双







到了大陆，与同样在武侠和历史作品上有着深厚造诣的老牌开发商西山居联手，担任西山居《封神榜 2 Online》和《月影传说 Online》的原画。

尽管在长期处身游戏业界的同时，郑问依旧孜孜不倦地进行艺术绘画的制作，并一直计划复出。2012 年，郑问重返台湾漫坛，代表台湾参展法国安古兰（有译“昂古莱姆”）漫画展，向世界展示“亚洲瑰宝”的魅力。而在接受采访的时候，郑问曾表示将会采用欧美漫画风格进行新的尝试，制作一部新的漫画。

然而造化弄人，就在这时，郑问受到了人生中最严重的打击。他的儿子郑宇书（也就是《东周英雄传》第一部封面人物的原型）于 2013 年底在友人住处因为后脑遭到枪击而身亡，几经查探之后被认定为自杀。郑问对于“站着拿枪顶着后脑，用双手扶着枪枝再用左手大姆指扣扳机”这种死法极难接受，甚至希望能够找到国际知名鉴识专家李昌钰再次鉴识以厘清死因。儿子的死对他打击是毁灭性的，自此郑问的身体每况愈下。但是豪气的郑问还是克服过来了。

等到郑问终于重拾心情，希望将《清明上河图》演绎成新的武侠漫画、就连分镜也都绘画完毕、并且邀请弟子们来一起完成之际，命运又给这位大师开了一个极为残酷的玩笑，让他在踌躇满志、犹有余力东山再起的时候永远地离开了最深爱的画桌，告别了自己的漫画人生。

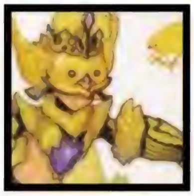
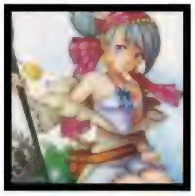
终曲 ：身后之名影响深远

对于台湾乃至整个华人漫画界而言，郑问都是他们走向世界不可多得的瑰宝。尽管已然转身远去，但是“亚洲瑰宝”还是留下了极为宝贵的财富 ：

郑问培养出包括练任、钟孟舜在内的一大批出色的画家，这些人在台湾艺术界享负盛名，并且致力台湾漫画业的薪火相传和蓬勃发展。郑问的技法也影响了不少后辈，画出《不是人》和《火凤燎原》等经典作品的陈某就被称为“少年郑问”，我们可以在他那细腻而精致的画工中、从他对历史故事的改编中看到郑问的影子。在台湾“文化部”与台北故宫的协力下，台北故宫将于明年 3 月在故宫开设“郑问作品展”，郑问因此成为首位作品于故宫展出的漫画家，举办方希望让更多人从原稿中欣赏到豪迈洒脱的震撼与感动，达到文化和社会公益效果。

“生前成就非凡，身后泽被后人”，用这样互文的修辞来概括郑问的漫画人生毫不为过。

郑问大师，一路走好！

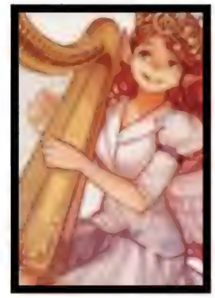




现实与幻想的交界线

现实职业与 RPG 图鉴（一）

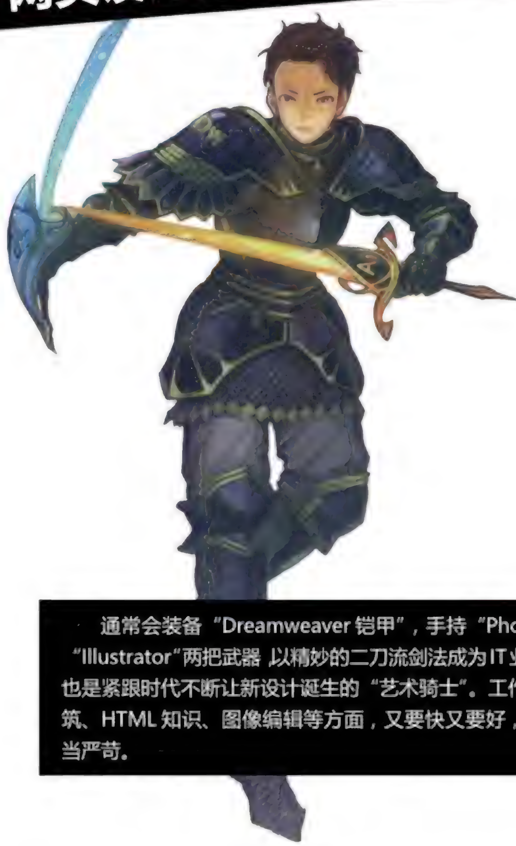
相信绝大多数喜爱日式 RPG 的玩家都有一颗向往幻想题材的心，魔法与剑的奇幻世界让无数人倾倒，而富有想象力的 RPG 角色设计也叫人眼花缭乱。不知道各位读者有没有想过，如果自己现实中的职业化为 RPG 角色，会有什么样的外貌与装备？在日本大受欢迎的“《职业图鉴》系列丛书”就成功将广大社畜与 RPG 形象挂钩，还贴心地配上了胡说八道……不，是趣味十足的职业描述，博君一笑。





「设计很简单。就是死死盯着画面，直到能够完成所有的工作为止。」

网页设计师



通常会装备“Dreamweaver 铠甲”，手持“Photoshop”与“Illustrator”两把武器 以精妙的二刀流剑法成为IT业界的前锋。也是紧跟时代不断让新设计诞生的“艺术骑士”。工作涉及网站构筑、HTML 知识、图像编辑等方面，又要快又要好，生存环境相当严苛。

「盈利才是最重要的。」

网站策划师



外号“WEB 大帝”。手中的七星大剑镶嵌了所有常用软件的图标，如果展开大帝的披风，还能一目了然地看到盈利图表等各项数据。发动技能“一声令下”，甚至可以直接改变项目方针。工作以策划统筹为核心，是 WEB 系的最高级职业，也是 IT 业界的顶梁柱。

「就算没有相关知识，也能靠策划制作出怪物级网站。」

门户网站设计师



可以运用 Adobe 系列的办公软件独立完成门户网站的策划、制作甚至是运营的工作，算是一种新兴职业。由于前提就是制作网页，需要具备 HTML、CSS 等基本的相关知识，因此不少网页设计师都会转职为这个职业。时常把制作方面的工作外包出去，专注于统筹与运营。

「只有在最危险的时刻，我才会来到前线。」

网站总监



同样是 IT 系备受瞩目的职业，是掌控制作进度的关键人物。外号“WEB 司令官”，需要统筹身为前锋的设计师与身为后卫的程序员。总监自身也会投身到设计与编程的工作中。拥有决定网站方向性的力量，凭借自身的挑战精神，在有限的时间与资源条件下完成工作。

「编程就如同创作交响曲。」

网站程序员



身着 Eclipse 甲胄，手持代码巨盾的强大骑士。外号“网站守护者”，与前锋网站设计师相对应，网站程序员则是坚实的后卫，保护网站的运行。涉及制作网页、开发软件等各类编程类工作，可解锁 PHP、Java、Python、C++ 等不同技能，这也决定了程序员自身的价值。

「我的基础架构决定了开发的成果。」

系统工程师



装备 Word 之剑与 Excel 之盾，也要制作类似于设计图的基础架构。在 IT 开发的过程中，系统工程师就像一位指挥官，专业技术水平较高。使用各种系统平台与软件来实现解决方案，亲自进行软件与硬件的操作，是考验综合实力的职业。需具备 IT 网页相关的大量知识。

《银魂》真人漫改电影：冲破次元壁的“小众”狂欢

文：徘徊之风　编：水无月　美编：雷普利

2017年9月1日，在学生党们的“受难日”，超人气动漫IP《银魂》的真人改编电影版携着日本首周票房近十亿、首月票房突破三十亿日元的良好势头来到了中国，为广大动漫粉丝的“开学综合症”送上一剂不药而愈的妙方，也为国内诸多“银魂粉”呈献了一场情怀的狂欢。

然而，日系动漫真人改编电影可谓是“烂片灾区”，其中还不乏许多经典的IP，那么《银魂》的表现又是如何？笔者并不是“Gintama”的脑残粉，因此尝试以不吹不黑的角度来为大家回顾和评价这一部电影。



全明星阵容×超人气IP，强势冲击次元壁

动漫与现实确实存在着难以逾越的“次元壁”，尤其是处于现实和二次元之间的漫改真人作品，往往会在次元壁上撞个头破血流。不同于纸笔之间的天马行空，要将动漫中许多镜头和情节化为现实，需要付出数以倍计的努力和艰辛。不仅要将大篇幅的故事浓缩成一两个小时就能说完的剧情，还要花费大量精力构筑甚至还原各种经典的场景，更为麻烦的是原本动漫作品里的每一个主角都是纯粹的个体，一旦以现实的演员来饰演便难免沾染了其他的气息，既难以满足原作粉的要求，又不能让新观众满意，作品也在这种众口难调中迎来不太好的结局。当然也有例外，漫威DC能够凭借产业化的组织策划和强大编剧能力，架设了一个又一个宇宙世界，加上数十年的沉淀和积累，使得故事包袱层出不穷，再加上各大明星强势加盟，厚积薄发之下，使打着他们旗号的作品有了上佳的票房号召力。

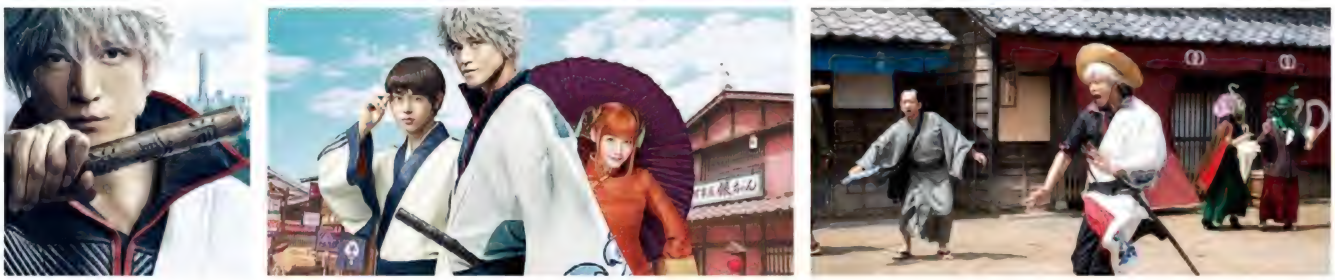
相较之下，日漫的改编作品则更多依赖着各大漫画自身吸引的粉丝群体，颇有点各自为战的味道。众所周知，日本动漫产业近年进入了调整期，需要寻找新的风口。从2014年以来，原本就有着不错底蕴的日本漫改真人版电影进入了更高速的增长阶段，每年都有超过十部漫改电影登上大银幕，只是这种核心粉丝向的作品只能说是小众中的大众，在日本本土的状态也是冰火两重天，而在国内更甚。由于意识形态等种种原因，能够顺利过审在国内上映的日本漫改真人电影不足十分之一，上一部大张旗鼓进入国内的日本漫画改编电影是今年四月上映的《攻壳机动队》尽管找来了“寡妇姐”斯嘉丽·约翰逊担纲，也只能换来无数的差评和“暴死”的票房。原作粉对于一个不是亚洲人的“素子”不买账、对故事的好莱坞式改编也不满意，就连那些冲着“寡妇姐”轻解罗衣情节而入场的观众也因为那层厚实的紧身衣而高呼“坑钱退票”。而再上一部进入国内的《寄生兽》也没有掀起太多的波澜。

如果说《攻壳机动队》因为不伦不类的好莱坞式改编和不合适的演员阵容而惨遭滑铁卢的话，男神木村拓哉主演的真人漫改电影《无限之住人》和神木隆之介主演的《JOJO奇妙冒险》无不是大IP和人气演员的联手，不

过票房结果依旧并不理想，也谈不上进入国内。

这些前车之鉴都为《银魂》埋下了不安的伏笔，但《银魂》毕竟是《银魂》。作为《周刊少年 JUMP》的台柱级作品《银魂》的人气一直居高不下，单行本累计发行量突破 5000 万册。尤其是在《火影忍者》和《死神》乃至后来的《美食的俘虏》、《暗杀教室》和《黑子的篮球》都相继完结之后，《银魂》和《海贼王》背负起了更多的期待和关注。《浪客剑心》和《信长协奏曲》等漫改电影近年来取得了不错的成绩 这也为"江户时代"为主题的《银魂》搬上大银幕提供了足够的信心。

早在一年前真人化电影确认之后，无数"银魂粉"就已经炸开了锅。期待的固然有，认为会"毁原著"的论调也不在少数。这很大程度上与电影主线故事选取了"红缨篇"有关。如果说《银魂》是一个经典 IP 的话，那么"红樱篇"则是经典中的经典。作为《银魂》里最广为人知的篇章之一，"红樱篇"对于读者和观众别具意义，不仅因为在"红樱篇"的单行本连载中确定了正式动画化，也因为本篇的情节和故事都堪称上乘。从本篇开始，银时和桂正式和昔日战友高杉决裂，"JOY3"天团走上了各自面对世界的道路，关于松阳老师和三人之间的羁绊也是愈发深入，故事呈现多线叙述，包含的元素甚广，燃点、萌点、泪点与槽点共存，成就了经典的故事。但就如硬币的两面，即便如此出色的剧情，我们已然经受了漫画版、动画版、OVA 剧场版（《新译红樱篇》）的洗礼，原本第一次看到感到十分惊艳的情节，在一次又一次地重放后（部分死忠粉还不知刷了多少遍），剧透几乎失去了意义……



幸好的是，几个版本的"红樱篇"在每一部中都会比之前多了一些新元素：相比漫画版，动画版在细节上得到优化，变得更具隐喻，格调也更为阴暗；而《新译红樱篇》中得到了好莱坞资本投资，这在日本动漫中算是相当罕有的，于是重要的片头中华纳兄弟的过场动画被播放了三遍，正片结束之后的十分钟内 各方人员为了续集的主演问题展开了激烈讨（吐）论（槽），最后再由"阿华"和"阿纳"兄弟登场给予了众角色"会心一击"……而到了真人电影版，直到二十分钟才是动漫版第一幕的开始，至于那二十分钟发生了什么经典而又欢乐的情节作为铺垫，那就先不剧透了。

在优秀的剧情保障之外，真人版电影的演员阵容是吸引粉丝和新观众走入电影院的另一个重要原因。"漫威宇宙"里由一部部单独电影的主角组成、动辄就能引发各方粉丝欢呼追捧的"卡司"，成为了票房的保证。相比之下，《银魂》请来的演员在日本演艺圈层面上也是众星云集，尤其是让小栗旬出演坂田银时更是实至名归。小栗旬是日本艺能界和动漫作品交集最多的演员，甚至没有之一，在其不到二十年的演艺生涯中，出演的漫改作品已有十几部之多：从出道作《麻辣教师 GTO》中饰演备受欺负的吉川升到《极道鲜师》中有听力障碍的学生这样的配角 再到《花样男子》中的"忧郁担当"花泽类而为人所知；后又在《名侦探柯南》第一、二部真人版电视剧中出演工藤新一 从骂声一片到逐渐被接受 然后在《热血高校》中饰演"泷谷"而大受欢迎 随后又出演了《兽医杜立德》、《荒川爆笑团》、《鲁邦三世》、《信长协奏曲》、《无间双龙》等作品的主角，2016 年，小栗旬更是在《火星异种》、《恶魔蛙男》以及电影版《信长协奏曲》等三部漫改作品中连续登场。值得一提的是，《信长协奏曲》的真人版电影在日本票房超过 45 亿日元，甚至打败了同期上映的《星球大战 7》，可以说是日本漫改电影中当之无愧的第一人。

多才多艺的他不仅在《钢之炼金术师 香巴拉的征服者》、《湾岸竞速》、《海绵宝宝》、《少年犯之七人》、《船长哈洛克》和《新·大雄的大魔境～贝可与 5 人探险队～》等动画作品中参与配音，甚至还担当《变态假面》这样热血恶搞漫画的剧本改编工作，正是在这部作品中，小栗旬和导演福田雄一筑造了深厚的合作基础，让他们的再次合作显得相当顺利。

除了小栗旬之外，其他角色的扮演者也是鼎鼎大名，每个人的名字都能加上一段响当当的前缀："VIVI 国宝级美男演排行榜"榜单中名列魁首的菅田将晖出演以"眼镜"为本体的志村新八，"千年一遇"的桥本环奈（是的，"千年一遇"也是一个梗）饰演神乐，全日本第一美腿的菜菜绪和穿着"脏内裤"的来岛又子莫名相配，红极一时的堂本刚和"矮杉"在身形上十分符合、"最年轻的戛纳影帝"柳乐优弥扮演土方……

这样豪华的阵容，也就难怪原作者空知英秋也在周刊中以其惯常的反话两度来给大家"泼冷水"："真人版，大家就当作一场稍微豪华点的 Cosplay 大会，用温暖的目光看看就好。""大概是看到《少年 JUMP》上'幕末''武士'之类关键词，将《银魂》和《浪客剑心》这种大作搞混了，才有这么豪华的制作阵容，不过再豪华的阵容，以我作品的调性，就是一艘沉船，大家都得陪着我们《银魂》一起死哦……正好这一次拍摄真人版，是把两位有才的爷们（作者注：指导演福田雄一和主演小栗旬）抹杀掉的好机会……漫画真人化被责骂是常有的事，但无论电影拍成怎样，大家心中的那个"银魂"都不会动摇。既然制作团队都有这样的觉悟，还有一股子哪怕沉船也要上的气势，那我觉得也不妨拍出一部另一种形式的银魂给大家看看。就请大家注视这些登上沉船的现代武士，笑也好，哭也罢，期待这部电影和他们的最终结局。"

有了这样的觉悟，我们不妨就用"大猩猩"的方式去看待真人电影版《银魂》吧。

"神还原"与新变化

既然是一场豪华的"Cosplay"，那么以"Cosplay"的标准来看，最大限度地还原原作精髓是其中最重要的环节。在这方面，许多粉丝和我的观感是一致的，那就是作品本身没有毁掉原著。当然这种"神还原"更多是针对动画版本而言，真人电影中许多细节上都做到了十分考究，嗯，甚至连拖时间的桥段也考究了。尤其是在一些经典片段中更是高度还原，如伊丽莎白和新八在桥上那段充满梗，无论是被新八重击之后不经意地露出腿毛，躲在伊丽莎白体内的大叔开腔，还有那一口老血都在真人电影中完美重现；此外还有神乐在月下用枪指着高杉，后又徒手接着来岛又子的三颗子弹，以及银时闪现于准备斩击的妖刀红缨之上（比古清十郎的既视感）等等元素，都淋漓尽致地复刻了原作。

我最喜欢的桥段是武市变平太和来岛又子在面对新八和神乐时所说出了自己的疑惑："既不是攘夷志士又不像是桂的手下，（也不是真选组的人），当然也不是站在我们这边的"异类，"你们究竟是何人，来这里干什么，到







底是谁的手下？”神乐和新八露出的那副猥琐的面容，然后那位“宇宙第一蠢的武士”踏着圣歌和圣光走向曾经击败自己的强敌……在我个人看来这个桥段可算是整个“红樱篇”的精髓，正是万事屋众人的“多管闲事”，让故事呈现多线发展：银时受村田兄妹的委托寻找妖刀“红缨”、神乐和鬼兵队众的爱与杀，新八与伊丽莎白一同寻找“试刀者”的线索，最后带动了攘夷浪人的行动（可惜这条主线在电影版中有所更改），三条线索最终在鬼兵队的船上收束，让故事水到渠成。电影版从这个细节剧情的高度还原乃至整体脉络的把控都能够很好地再现动漫版本的诸多元素。

当然，和那些三观正确、主题严肃的英雄电影不同，要还原《银魂》的精髓，最需要的不只是各种高科技的介入和剧本的完整，而是各种成员放飞自我、甚至抛弃自我的演绎。

小栗旬毫不顾忌形象地把手捅进鼻孔，挖着“永远都挖不尽的鼻屎”，清纯萝莉人设的桥本环奈面对镜头毫无顾忌翻白眼、挖鼻孔，日本国民男神菅田将晖会伴随着“本体”眼镜被打飞而面容扭曲，长泽雅美演绎表情包一般的颜艺，很俗也很“银魂”。

除了“俗”，《银魂》比一般动漫作品更引人入胜的地方还有“污”。电影的许多地方都显现了福田监督的恶趣味。虽然没有一言不合就来个“前列腺刹车”，露出阿姆斯特朗回旋喷气式阿姆斯特朗炮这些经典的情节，不过作品中既有定春完美地反向执行了神乐“看到小母狗也不要凑上去，更不能骑在对方身上”的指令，又有近藤勋用他“金黄色”的肌肤完美地扮演了一棵吸引独角仙的树，再诠释了一个喜欢跟踪阿妙的变态。相传在日本版中，真选组三人在讨论是否进击鬼兵队的时候，不仅土方的蛋黄酱和总悟的眼罩得到再现，在国内版原本只显露赤裸上身的近藤勋还会露出光滑圆润的下半身……当然少了污污的谐音梗，“银魂”的发音“GINTAMA”和“男人蛋蛋”读音相似，那位经常被提醒要加上要在自己的名字 Ketsu（结野）后面加上 ana（主播），变成了“后庭花”的同义词，在精神层面上再现了《银魂》的神髓。

除了对于动画“神还原”，真人版《银魂》在此基础上，又有了新的变化，既可以说是弥补了原作中的“不足”，也可以说是让《银魂》的魅力更进一步的发挥。

不同于《哆啦 a 梦》或者《名侦探柯南》，尽管《银魂》采用单元式展开剧情，但是还是会有一定的连续性，如果从中间选取一段开始阅读，会显得相当突兀。因此电影在剧情上其实并没有局限于“红樱篇”，故事之初还加入了经典的篇章，好让新观众也能了解故事的原委、顺带进行角色介绍。此外，原本戏份不多的真选组因为前情提要的需要而大幅加戏，个性更为突出也是着墨更多的真选组众人取代了攘夷志士，成为了剧中的重要的配角，近藤局长、土方和总悟组成的三人组因而异军突起，满足了部分颜控观众的需求，原本属于攘夷者之间的理念斗争变成了四方间的或温和或搞笑或剧烈的冲突，也更加符合电影的节奏。对此，福田雄一还相当有觉悟地在自黑道“原作粉丝会写下极毒舌的评论，而新观众就会手下留情”。

变化的岂止于此，许多情节都在原作的基础上加以升华。

在动画中，当万事屋蓝调响起，重伤未愈的银时借故支开志村妙，然后呢喃着“虽然我已经老大不小，不能再做蠢事了”走出了房间，却发现对方早就把他的“战衣”整齐地叠好，撑开可爱风的雨伞走入雨中，迎向一场近似于自杀的死斗，另一边厢假装离开的阿妙看着那朵雨伞，看似是吐槽却是饱含了暧昧的情愫，展现出《银魂》浪漫英雄主义的一面。这种好不容易才正经一回的节奏却在一分钟之内迅速破功：一面是跟踪狂近藤勋的突然出现让阿妙秒变恶女，银时毫无英雄情结地向平贺源外求救，高呼自己痛得要死，想要轻松取胜的办法，被戏耍后还玩起了“小拳拳捶你胸口”，让原作粉和新观众都能发出会心一笑。

在吐槽、玩梗和恶搞已然成为一种文化的时候，《银魂》无疑是一直走在这股风潮最顶端，电影制作方更是在此之上变化出新的味道。

他们不仅对自己加入了前情提要自黑一番，而同时期上映的《JOJO 奇妙冒险》也要躺枪（更像是宣传吧），甚至连对真人版本本身也不忘来一发“官方吐槽”，中枪的是吉祥物“伊丽莎白”——看漫画和动画没什么感觉，真人版就像人偶一样。其实就是一只“Q 太郎”吧……

众所周知，《银魂》中经常会恶搞其他大 IP，但是在“红樱篇”中这种桥段并不算多。因此，制作方有意地加入了相关的元素。除了《Q 太郎》被玩坏，《妖怪手表》、《寄生兽》、《七龙珠》、《宇宙战舰大和号》、《风之谷》、《海贼王》乃至《机动战士高达》等脍炙人口的作品都会以在各个阶段以十分显眼的形式登场，借助那些大 IP，拉近了普通观众与作品之间的距离。 福田监督为此甚至还专门原创了“源外庵”的情节，让“红色有角三倍速”以及“恶魔果实”、“草帽”、“橡胶回旋弹”等经典梗，弥补和重现了《银魂》的又一项精髓。

此外，在电影中还有许多原创梗，有些甚至还是对日本潮流文化有一定了解的人才能够明白。其中有不少和小栗旬相关，如一开始出现的“Makino”是小栗旬还是“花泽类”的时候经常对杉菜的呼唤；“活得比信长还长”则是对《信长协奏曲》的吐槽，至于《鲁邦三世》的梗其实在动漫版中就已经出现，后来小栗旬也出演了其真人版电影，也算是一种另类的缘分。另外，志村妙在恫吓银时的时候突然吐舌头并说出的“tehepero”是声优日笠阳子自创词，在 2012 年一度成为日本家喻户晓的流行语；近藤勋在被志村妙赶出家门时摆出了歌舞伎的姿势，原因是中村勘九郎是日本歌舞伎名家中村家的一员，经常活跃于舞台……多谢知乎网友和旅居日本的友人提醒，我得以在电影院里愉快地看懂了这些梗，充分地领略到电影版的乐趣。

票房飘红与对不足的反思

虽说《银魂》真人版强势冲破次元壁的阻碍，但其实在日本所取得的票房成绩在近年漫改电影中也并不属顶尖，不过其在国内的处境便好得多。对于深受日本动漫文化影响的中国大陆市场，制片方也是相当的用心，既然银魂以恶搞和吐槽为安身立命之点，那么当“他”进入中国，自然少不了接受本土化的考验。因此，他们在 ACG 文化集中地的 B 站开设了专区，接受网民们的弹幕洗礼，还登上了以言辞犀利和恶搞著称的《暴走大事件》；引发了吐槽类节目风潮的“王大锤”和“叫兽易小星”还受邀担任国语版“村田铁矢”和“武市变平太”的配音演员。好吧，虽然二位的声音会让我瞬间出戏，但是看到 PV 的时候感觉还不错。我在首映日和首周末两度走进戏院，虽然只有大概三四成的上座率，但是考虑到放映的时段和场次，这样的上座率可算是差强人意。当去到预想中的槽点位时，银铃般乃至杠铃般的笑声还是能响彻这个放映厅，足见作品还是能打动观众。

《银魂》在国内上映一周，票房已经突破 7400 万元，轻松超过了日本上映首周的票房纪录，当然这和每天超过 3 万场、占比超过 10% 的排片量不无关系。尽管和上映首日就破亿、动辄以十亿算的诸多大片相比自然算不上什么，但《银魂》已然碾压《寄生兽》，创下了日本漫改电影乃至真人电影在中国上映的票房纪录。加上日系动漫改编电影毕竟是相对小众的范畴，如果单从票房状况考量，《银魂》算是相当成功。

不过《银魂》真人电影就真的完美了吗？我在《银魂》在日本上映的期间搜索了日本主流的动漫讨论区，发现里面存在两极化的争议：积极一面说“很久没有试过在戏院里这样畅快地欢笑了”，这样的评论不在少数。令人快乐的桥段总是相似的，而令人感到美中不足的地方却是各有不同。

“或许是钱都用来请明星了吧，所以 CG 感觉很廉价”、“就是披着银魂的外衣的电影而已，梗太多反而打散了主线的内容”和“演员的演技不足”等等不足都被有心人提出，而相似的评论也出现在了最近两周国内主流动漫平台上，反映了票房繁荣的背后还是存在很多为人所诟病的地方。

《银魂》并没有采用好莱坞常见的绿幕制作各种大背景，制作团队搭建了不少真实的江户实景，一方面可以说是高度还原剧中的场景，另一方面看则是省下了不少 CG 动画的制作费用。电影中用了许多取巧的方式来代替电脑特效，只有到了迫不得已的时候才会有少量的 CG，就连最后一段大战戏码，所有人都被放置在更像是舞台的甲板上，每个仰视角度看上去，都是一片沉寂不动的阴霾天空。如果看到最初一幕宏大的江户城就以为这是部好莱坞式的大制作的观众，或许会失望而归。

被牺牲最多的便是新八领衔的其中一条主线，伊丽莎白被早早地“砍死”，于是就没有了后来“地狱入口怎么走”的重炮轰击场面，攘夷浪人驾船“碰瓷”的震撼画面自然也用不着，没有了多艘浪人空舰作为炮灰，斩人似藏那段骑着“BT’X”、像高达一般一刀击破敌舰的场景也被省却。取而代之的是利用各种道具、特效化妆和特殊的镜头组成的特摄技术，以及比“五毛”好一些、大概值三块钱的特效，例如怪鱼跃出水面吞噬独角仙的镜头，实际演绎的只是一个鱼头张嘴吞下的镜头，至于跃出水面和重新入水的画面，就只有小栗旬一个人对着满屏的水花演戏。

更为过分的是，原本在动画中十分燃的“银桂”将“背部交给兄弟，一起杀出重围”情节，大概是要让两位主角对抗大量“春雨”组织的外星人，无论是 CG 还是特摄，实现起来都需要不少成本，于是这段戏码就硬生生地被减掉了；同样地，在粉丝中颇具人气的河上万齐因为戏份过少而惨遭抛弃，而那段他与一众天人接触的戏份也自然没有了，但是从因果来看，更像是为了省却“春雨”那群数量庞大的天人戏份而导致万齐存在感为零罢了。

除了拍摄手法问题外，电影在剧情上也有许多被漫迷们诟病的地方。剧中各种为了搞笑而搞笑，对剧情推动实际作用不大的新情节是否有用倒是见仁见智，但是在主线上的改编显然不大合理。

原本作为连载作品可以平稳过渡，将焦点集中在村田兄妹之间的理念和羁绊之上，银时、桂和高杉之间在对待天人、幕府和这个世界的观念上冲突可以留给后续的篇章，但是作为电影作品显然无法接受这样的配角戏份过大的设定。于是导演硬生生为主角们加戏，最后一幕的“天人交战”变成了银时与大 BOSS 高杉之间的对决，两人刀剑相交，重伤未愈又经历了连场大战的银时竟然和养精蓄锐的高杉打得难解难分，一向刀不离手的高杉竟然还和银时玩起了 MMA，最后还是起到正义战胜邪恶的作用，那么这段重头戏的意义就被极大地弱化，如果为了显示银时不忍心对昔日同伴下手，完全有更好的方法呈现。这样没有营养的改编，也就难怪有人认为其并没有好好地讲故事。

除了剧情改编稍显不力和 CG 技术的严重不足外，福田导演的拍摄手法和演员的演技也有值得商榷的地方。剧中大量使用特写镜头，几乎每个主要角色都有大量半身特写、在 IMAX 巨幕下只能看到一丁点背景的镜头，镜头语言欠奉之余，使之不像是在电影表演，更像是舞台剧演出，甚至近藤和土方、银时和村田铁矢、新八和鬼兵守卫那样一唱一和的情节，看上去更像是日式搞笑艺人表演。当然，如果将这种手法看作是动漫分镜的神还原未尝不可，但是这并不能为其赚回更好的评价。实际上，这种手法不但看起来生硬，同时对演员演技要求极高。福田雄一起用的如佐藤二朗这种天生的喜感和久经磨练的演技完美地演绎了一个“女权主义者”的变态、哦，是变平太自然驾轻就熟；菅田将晖、冈田将生等主演也是演技在线。但是菜菜绪各种捆绑和吊起，以及下意识充分展现那条令人心动的长腿的腿部特写，也难以掩盖其那动不动就拔枪、表演全然靠吼的不足演技；桥本环奈相当努力，但并没有演绎出神乐的精髓。原本长泽雅美和柳乐优弥都是演技保证，但是两者之前采访中都提及自己是第一次阅读《银魂》。尽管空知英秋安慰粉丝这是场大型的 Cosplay，但不是以粉丝的情怀来演绎角色的 Cosplay，终究是欠缺了点神韵。

面对这些不足，我们只能以“温暖的目光”看待。毕竟，《银魂》就是这样没有内涵、却有这么好看和搞笑的作品。



结语

当这篇文章最终和大家见面的时候，《银魂》大概已经接近下映。总体而言，《银魂》真人电影的既是一场粉丝的狂欢，也是一次不完美但也不错的尝试。有优秀的 IP、强大的演员阵容和高度还原的优点，但还是存在着各种各样被三次元所限制的不足，未能普及社会大众，但为小众粉丝所接受，这才是冲破次元壁的《银魂》较为真实的写照。

不过无论各位如何看待《银魂》的成绩，日系动漫真人化的道路还是会大步地走下去。《银魂》之后，桥本环奈和神木隆之介还分别领衔主演漫改电影《齐木楠雄的灾难》和《钢之炼金术师》将会年末相继在日本上映，不知诸位是否会继续关注和支持呢？

经费很少但笑料十足的冒险活剧
——《勇者闯魔城》系列的 ACG 梗总结

文:苍穹　美编:01



随着《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》的顺利发售,"《DQ》系列"作为日式 RPG 的开路先锋之一也已经历了 31 年风雨,待 11 月的官方中文版发售后相信还将会吸引不少新玩家。对于"DQ 粉丝"而言,还有一部日剧——《勇者闯魔城》不容错过,本文就来总结一下该系列剧中出现过的各种"梗(Neta)"。由于不可避免的会涉及剧透,建议还未看过该剧的读者们先补剧、再读文。(主要介绍 ACG 领域相关梗,日本综艺、娱乐界方面的就不罗列了)。

《勇者闯魔城》系列

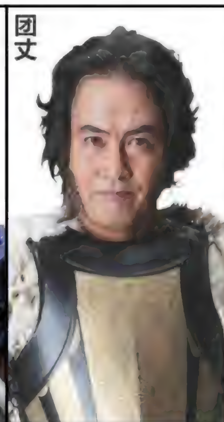
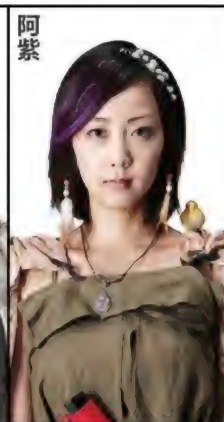
《勇者闯魔城》是日本东京电视台制作播出的深夜档电视连续剧(*注),由福田雄一担任导演兼编剧,山田孝之主演。目前已经推出了 3 季,分别是:《勇者义彦与魔王之城》(2011 年)、《勇者义彦与恶灵钥匙》(2012 年)、《勇者义彦与被引导的七人》(2016 年)。

本剧的创意来源是同样以"制作经费不足"而著称的英国电影《巨蟒与圣杯》,而且在表现手法和恶搞桥段方面也有不少向该片致敬之处。不过本剧大热的更主要原因,是其涵盖了大量的《勇者斗恶龙》元素,包括角色职业设定、魔法咒文、怪物造型、甚至音效等各方面。《DQ》作为日本国民RPG 之一拥有庞大的群众基础,而且游戏的版权方 Square Enix 也为本剧的拍摄提供了协助,因此玩家群体对这部剧集颇有好感。

注:本系列的日文原名为"勇者ヨシヒコ",即勇者义彦。国内各字幕组根据第一部的主标题,翻译为"勇者闯魔城 / 勇士闯魔城",本文也使用这个更广为人知的译名。



主要角色介绍

义彦	团丈	阿紫	美列布	佛祖	阿久
					
职业 :勇者 演员 :山田孝之	职业 :战士 演员 :宅麻伸	职业 :村姑 演员 :木南晴夏	职业 :魔法师 演员 :室毅	职业 :佛祖 演员 :佐藤二朗	职业 :妹妹 演员 :冈本梓

第一季·勇者义彦与魔王之城

第 1 集

1. 主人公义彦（ヨシヒコ）的造型出自 1992 年登陆 SFC 平台的《DQ V》，紫色缠头巾和披风的装束非常容易辨认。5 代的主人公在游戏中登场时只有 6 岁，是正统作品里年龄最小的。他也是系列史上首位职业并非勇者的主人公，无法使用勇者的雷电系咒文，也不能装备天空系列武具。



2. 由于魔王散布的疫病蔓延，卡波伊村的村民们相继丧命。义彦的父亲在半年前展开旅行，前去寻找梦幻药草，不料音信全无，于是村庄才决定再派一人。义彦则在“拔出”石中剑后，被奉为新的勇者。在《DQ III》中，主人公的父亲——勇者欧鲁特加（オルテガ）在他出生后不久就踏上了讨伐魔王的旅程，最后据说跌落火山而死。主人公在 16 岁生日这天，追寻父亲的脚步展开冒险。而《DQ V》的开场剧情里，主角同样需要寻找治疗药草。



3. 义彦拔出的邀请之剑（いざないのつるぎ），是和平之神赐予的传说之剑，砍中目标后并不会致死，而是令其沉睡。在“《DQ》系列”中，有类似效果的剑名为微睡之剑（まどろみのけん），在正统作品的 4 ~ 8 代中都有登场。在《DQ IV》中，微睡之剑的催眠属性与咒文“ラリホ-”不同，即使有“ラリホ-”耐性的敌人（甚至最终 BOSS）也会因这把剑陷入沉睡，不过这个设定在后续作品以及 4 代的重制版中都被修正了。

4. 义彦有一位妹妹阿久（ヒサ），她由于担心冒失的哥哥，于是一路尾随其后。在“《DQ》系列”正统作品中，惟独《DQ VI》的主人公有妹妹，而且还不止一位。由于涉及严重剧透这里就不展开细说，留给感兴趣的玩家自己游玩。

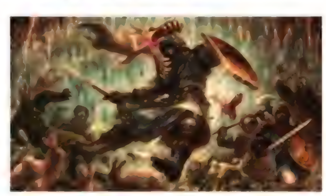
第 2 集

1. 主角一行造访马尼亚村，这里曾经遭受魔物袭击，幸亏山神镇压才幸免于难。但是此后村里每年都要向山神供奉一个少女作为祭品，以此表达感谢。在《DQ III》中，以日本为原型的黄金之国“ジパング”同样有向洞穴里的八岐大蛇供奉年轻女性的习俗，因此有部分居民将女儿当作男孩养育，甚至通过藏在地下室里等方式，来避免她们被当成祭品。

2. 在山神祠堂入口前的山路上遍布着森森白骨，被称作“守护者”的怪物看上去不过是一只可爱的考拉，实际上却凶猛异常，让主角一行陷入苦战。这个反差梗来源于《巨蟒与圣杯》，该作中杀死了无数勇士的是一只小白兔，后来《勇者闯魔城》的第二季和第三季里都沿用了这个桥段。而该设计也被香草社做进了 2013 年发售的清版动作角色扮演游戏《龙之皇冠》中。



▲《勇者闯魔城》推出的可动式手办，也可以摆出被考拉攻击的经典造型。



▲《龙之皇冠》迷失森林 B 路线的 BOSS，正是一只杀人兔！

第 3 集

1. 本集到访的基拉那村，其西边的洞穴有一只魔物，每当夜幕降临就会出来毁坏庄家，甚至袭击人类。在《DQ V》中也有类似的故事——卡波奇村西的巢穴中潜伏着魔物，它不时会出来偷取农作物（但是并不袭击村民或家畜）。不堪其扰的村民们拜托主人公前去讨伐，后来才发现这只杀人豹（キラ - パンサ - ）竟然就是主人公年幼时的玩伴。

2. 在洞穴里与魔物战斗的环节直接采用了廉价的 2D 动画形式，这种节省成本的做法同样学习自《巨蟒与圣杯》。



▲《勇者闯魔城》的效仿对象《巨蟒与圣杯》用低成本动画的方式展现战斗过程。

3. 为了击败魔物，主角一行去拜访铸剑师岩铁斋，委托其打造武器。铸造“魂之剑”需要将充满战意的灵魂注入其中，而灵魂出窍后人类则会暴露其隐藏在内心最深处的本性。在《DQ Ⅶ》中有一把同名的武器，其作用是能吸收死者的魂魄，而持剑者则会因为憎恨之情不断增长而渐渐失去理智，是非常危险的魔剑。

第 4 集

1. 为打倒魔王，主角一行开始收集武具，第一件是能避开一切攻击的“天女羽衣”。在日本和中国的传说中，都有仙女下凡沐浴，羽衣被人类藏起来导致无法返回天界的故事。而在比电视剧更晚推出的《DQ X》里，也出现了一件同名的女性专用防具，需要完成特定任务才能获得。



▲《DQ X》七夕活动的牛郎套装和天女套装。

2. 拟态成宝箱的怪物在如今的游戏中非常常见，《DQ Ⅲ》是系列中首次出现食人箱的作品。其实早在《DQ Ⅱ》发售前的传单中就已经有食人箱出现，后来公布的设定稿里也可以确实看到它的姿态。不过最后由于容量不足，2 代里才删除了这个魔物，改为陷阱宝箱。





▲吊着宝箱的线直接采用马赛克处理，名副其实的低成本。

第 5 集

1. 主角一行人擅闯民家、翻箱倒柜的行为对于“DQ 粉丝”而言早已习以为常，在瓶瓶罐罐中找到的小徽章（ちいさなメダル）和力量种子（ちからのたね）同样是出自游戏。系列中最早出现小徽章换取奖品设定的是《DQ IV》，这个要素也一直延续到最新的《DQ XI》中。



▲ NPC 对于主角一行在自己家的“暴行”置若罔闻、熟视无睹。

2. 为了寻找鞋匠，义彦甚至准备跳入井下搜寻，结果被同伴们劝阻。水井是游戏世界里常见的设施，在《DQ Ⅲ》中，玩家可以通过调查水井发现“雷电之杖”。而真正能够进入井下探索，是从《DQ IV 》才开始的。在最新的《DQ XI》PS4 版中，有很多水井被封死无法进入探索，因此遭到了玩家的吐槽。制作人堀井雄二后来特别在节目中解释了原因：由于 PS4 版的场景很大，最初使用鲁拉（ル - ラ）咒文进行瞬移时读取时间极长。为了解决这一问题，制作组采用了“水井传送”的对策——使用咒文后先把角色塞入水井中，然后在水井移动的同时读盘。虽然这一方案并未用到正式版中，但各地残留的封闭水井还是保留了下来。



▲ PS4 版的《DQ XI》并非所有水井都能下去探索，3DS 版无此现象。

第 6 集

1. 本集寻找的装备“鬼神头盔”，在 3DS 游戏《最终幻想 探索者》的世界中有同名装备，而《DQ X》里则有日语发音与鬼神头盔一致的“骑神头盔”。不过这两部游戏都是在《勇者义彦》第一季播出后才推出的。



▲《DQ X》的骑神头盔样式，日文与鬼神头盔一样都是“きしんのかぶと”。

2. 因为受到诅咒而一辈子无法接吻的“美少女”梨园让义彦神魂颠倒，更是因此喊出名句“勇者喜欢巨乳有什么错！”在《DQ》的世界中，因为诅咒导致外貌发生变化的女性有很多，比如《DQ Ⅱ》可操作角色之一的公主就因为诅咒变成了狗，《DQ Ⅷ》的公主则是因为诅咒变成白马。但像《勇者闯魔城》里这样因诅咒从大叔变成美女的，还真是难得一见……

第 7 集

1. 本集的目标装备“龙之盾”在《DQ》里有同名防具，于《DQ Ⅳ》里初次登场，效果为减轻吐息伤害。只不过剧集里用的名称是“ドラゴンの盾”，游戏里则为“ドラゴンシ-ルド”。在这部廉价剧里，盾牌造型能做出一个龙头也实属不易了（笑）。

2. 五重塔第一层的对手“ジャイタン”，明显模仿的是《哆啦 A 梦》里的胖虎（ジャイアン）。无论名句“我的东西是我的，你的东西也是我的”，还是一展歌喉时的恐怖嗓音，甚至连歪着的嘴巴都惟妙惟肖。被欺负的义彦想“抱一个蓝色的、圆圆的东西哭一场”说的当然就是“蓝胖子”哆啦 A 梦。



▲与座嘉秋模仿的胖虎可谓神形兼备，身上那件黄白相间的毛衣也是标志性服装。

3. 第三层的对手铃木咏唱的即死咒文“ザラキ”来自“《DQ》系列”。主角一行全灭后在教堂复活、义彦拖着同伴们的棺材拼命赚钱的一幕，也完美地再现了游戏里的设定。



▲神圣的教堂能够让死者复生或是解除中毒、诅咒，但是需要花钱。



4. 第四层的对手是一个推销员，他出售的东西除了作为赠品的两台电视外，全部出自“《DQ》系列”，分别是：天空之铠、丝绸胸衣、安逸长袍、奇美拉之翼、世界树之叶。

5. 第五层的对手大山据说是曾一次击倒 10 头黑熊的传说武斗家，然而由于宅在塔里太久缺乏锻炼，再加上年事已高，身手早已丧失殆尽。在《DQ Ⅲ》的卡扎布村，长眠着一位曾徒手杀死黑熊的伟大武斗家，夜晚造访墓地就能遇到他的灵魂，他也会坦言自己在打死黑熊时并非赤手空拳，而是装备了铁爪。

6. 本集还展示了存放道具的“不存在”的马车。该系统在《DQ Ⅳ》里首次登场，由于该作的参战人数为 4 人，剩余的同伴都会在马车里待机，这样在地图上行走时显示的角色不会太多，也便于玩家切换。后来马车系统还追加了存放道具的实用功能。

第 8 集

1. 本集的槽点主要集中在日本的偶像团体培育机制上，制作人则是影射秋元康。作为转职机构的达玛神社（ダ-マ神社）原型是达玛神殿（ダ-マ神殿），初次出现在《DQ Ⅲ》中，转职系统也是该作里首次启用。虽然不是每作都有登场，但达玛神殿堪称“《DQ》系列”的标志，与之形影相随的还有一位“妄想变成年轻女性的老爷爷”，在 3、6、7、9 代里都有出勤，也算是转职神殿的吉祥物了。

2. 能够反弹火焰系咒文的“贤者之铠”在《DQ》里没有原型，不过在游戏中能够反弹咒文的装备有很多，比如“镜之甲”、“光之裙”等。



▲《DQ Ⅹ》的达玛神殿富丽堂皇。

第 9 集



1. 本集寻找的“生命戒指”能够赐予佩戴者不老不死的生命。在游戏中的同名装备有“いのちのゆびわ”和“いのちのリング”两种写法，不过效果近似，都是装备时每走 1 步回复 1 点 HP。

2. 据说生命戒指位于妖精之村，但是人类看不见妖精，惟独勇者义彦能够看到这一特殊的种族。在“《DQ》系列”的多部作品中都有妖精登场，外形特征采用了《指环王》和《龙与地下城》里的经典造型设定，《DQ Ⅹ》中更是初期可选的五大种族之一。《DQ Ⅴ》的妖精只有小孩子能看到，主人公在年幼时期能看见妖精，但是成年后就只有在儿女的带领下才能到达妖精之村了。《DQ Ⅺ》里的约奇（ヨッチ）一族虽然不是妖精，但同样只有勇者才能看得到它们。

3. 阿紫学会的特技是“不可思议之舞（ふしぎなおどり）”，能够吸收目标的 MP，游戏里的泥人偶（どろにんぎょう）等魔物就会使用这一招。《DQ Ⅳ》的特鲁尼克（トルネコ）偶尔会使用这种招式，到了《DQ Ⅵ、Ⅶ》里转职为舞者或商人职业都能习得该特技。



第 10 集

1. 为了靠近魔王城，主角一行需要找到能够飞在空中的“魔法地毯”。这种道具在 5、6、7 代和 10 代里都有登场，作为低空飞行载具，魔法地毯可以越过海洋或浅滩地形，但由于飞行高度不足，不能坐着它在树林上方移动，更不用提飞跃高山了。因此后期还是需要找到高空飞行的方法，才能畅通无阻地探索整个游戏世界。



▲本剧里乘坐魔法地毯飞行时仿照了《DQ》的游戏画面，只能算 FC 水准。



▲《DQ X》里的魔法飞毯是一种非常拉风的移动载具。

2. 小栗旬饰演的巴卡斯（バッカス）是一名魔法战士。这一名称最早作为个人称号出现在《DQ Ⅱ》的 SFC 重制版中，真正作为可转职业是从《DQ VI》开始，定位是既能用魔法攻击、近战也毫不逊色的战士。





▲《DQ IX》以后魔法战士的形象都是身穿披风、戴着一顶有羽毛的帽子，小栗旬的扮相还算有几分相似。

第 11 集

1. 阿紫习得的不明咒文其实就是《DQ》里的复活咒文“ザオリク”，相比成功率只有 50% 的“ザオラル”而言更为可靠，但是对活人无效。根据 FC 时代的官方攻略本记载，教会里的神父在帮玩家复活同伴时，咏唱的也是这种咒文。

第 12 集

1. 击败魔王和其强力手下需要的勇者之剑，据说在一位传奇勇者——罗特介（ロトスケ）的手中。剧中这位勇者的名字是在向《DQ Ⅰ～Ⅲ》里的传说之勇者罗特（ロト）致敬，《DQ》前三作也被称为“罗特三部曲”。而勇者之剑暗指的正是游戏里的“罗特之剑”，最新作《DQ XI》中也有勇者之剑、勇者之剑·真、勇者之剑·改这一系列武器。



■一身“神装”的勇者义彦，勇者之剑算得上是本片里的高档货了。

2. 魔王伽利亚斯（ガリアス）会变身为第二形态，而且片中还难得地使用了 CG 技术，这也是向原作的致敬。“《DQ》系列”中的大部分最终 BOSS 都有二段以上变身的特性，部分不会变身的 BOSS 也要展开二连战。《DQ IV》的最终 BOSS 死亡皮萨罗（デスピサロ）的变身形态甚至多达 7 段，堪称丧心病狂。此外，魔王伽利亚斯的声优中尾隆圣也是《龙珠》动画里的经典反派弗利扎（フリ - ザ）配音，会多段变身也就不奇怪了（笑）。



▲《DQ Ⅰ～Ⅷ》的最终 BOSS 们，大部分都拥有多段变身的能力。

第二季·勇者义彦与恶灵钥匙

第 1 集

1. 第二季开篇制作冒险之书的一幕是《DQ》的传统开场，甚至连 BGM 也与游戏里一模一样，“持续选‘否’调戏系统”的做法更是让玩家们忍俊不禁。冒险之书是从《DQ Ⅲ》开始才有的设定，经典配乐则是从《DQ IV》开始加入的。FC 版的 1、2 代的卡带没有记忆电池，想要进行存档时需要利用到复活咒文，系统会给出一段由日文假名组成的密码，下次重开游戏时输入这段密码，就能继续之前的进度。这一机制也被重新设计进了《DQ XI》，用作 3DS 和 PS4 不同版本间的存档共通，还能让老玩家们“追忆逝去的时光”。

2. 铃木福饰演的小勇者欧鲁托加（オルトガ），其名字与《DQ Ⅲ》主人公的父亲——勇者欧鲁特加（オルテガ）只有一字之差。而他头戴护目镜的打扮，则是在向《DQ Ⅱ》的主人公造型致敬。





第 2 集

1. 被盗贼掳走的公主由于魔物施加的诅咒而变丑，用名为“鲁之镜（ルーの镜）”的魔镜照过后就能恢复原状。在“《DQ》系列”中，能够解除魔法和诅咒之力、让变化者恢复原样的镜子名叫“拉之镜（ラ - の镜）”，最初登场于《DQ Ⅱ》，用来让被变成狗的公主复原。《DQ XI》里有同样功效的道具是日本神话中三神器之一的“八咫之镜（やたの镜）”。

2. 暗紫色的毒沼是“《DQ》系列”全勤登场的特殊地形，与熔岩等地形效果类似，踩上后会费血，从 2 代以后追加了免除伤害的咒文“トラマナ”。另外，剧中在毒沼里找到鲁之镜，则是还原了《DQ Ⅱ》里的设定。



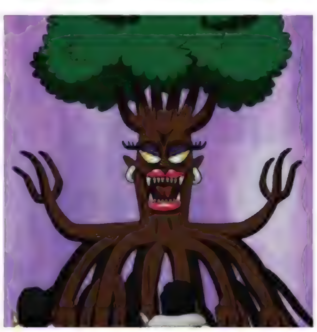
第 3 集

1. 主人公一行在击败史莱姆后，对方希望加入队伍，美列布则给它起名叫史拉林（スラリン）。在 FC 版的《DQ Ⅳ》中就已经有帮助玩家的怪物同伴，到了《DQ Ⅴ》中，系列首次引入“捕捉魔物同伴”系统，史拉林正是史莱姆同伴的名字之一。1998 年，以抓怪系统和《DQ Ⅵ》的人气角色特里（テリ - ）衍生出的《勇者斗恶龙 怪兽篇》登陆 GB 掌机，成功地开创出了《DQM》分支系列。



▲“《DQM》系列”自成一派，与同样强调抓怪育成的“《精灵宝可梦》系列”不相上下。

2. 本集的 BOSS 是个人妖，他把碍事的女人抓走，软弱的男人都变成猫，合口味的男人则留在自己身边，其魔物造型与“《DQ》系列”里的人面树（じんめんじゅ）非常相近。这种怪物早在《DQ Ⅱ》就已初次登场，但时隔 17 年后才在正统作品里回归、于《DQ Ⅷ》中再次出现。





第 4 集

1. 本集主角一行造访了夜晚会“闹鬼”的特洛丹之村，里面的鬼怪扮相都出自经典电影。包括“《午夜凶铃》系列”的贞子、“《咒怨》系列”的佐伯俊雄、《犬神家族》中的白色橡皮头套、以及厕所里的花子。



▲贞子从水井里爬出来的一幕完美再现。本集的恐怖度较高，害怕的观众需谨慎观看。

第 5 集

▼水井魔人一般是从井中探出上半身的造型，站起来后才会发现水井其实是套在它腰上的。



1. 载歌载舞的的水井怪人虽然没有什么威胁，但是异常烦人（笑）。《DQ Ⅵ》中首次出现水井魔人这种魔物，是与食人箱类似的陷阱怪物，当玩家调查水井时就会发动突然袭击，而且行动有严格的规律性。

2. 本集的今八（こんぱち）老师从造型到台词，都是在恶搞日本的校园教育题材连续剧《3 年 B 组金八老师》，包括办公室里其他同事们的扮相也都出自该剧。勇者义彦一行再度闯入民家“打砸抢”（NPC 居然会表达不满了），因此受到了今八老师的严厉教育，顺带还吐槽了《DQ》世界里这个不合理的设定。



第 6 集

▼当年谁会想到小小的滑子菇竟然反客为主，人气变得比主角还更高呢？



1. 佛祖拿着 iPad 给主角一行下达指示非常出戏，临走前他还说“要继续养滑子菇”，这是暗指 Beeworks 公司的“《滑子菇栽培》系列”游戏。滑子菇（なめこ）最初是 2006 年发售的 NDS 游戏《触摸侦探 小泽里奈》里的配角，担任女主角的助手。后来在手机平台衍生出的分支系列作品以栽培滑子菇为主要玩法，知名度和人气急升，发展至 2014 年后甚至连“触摸侦探”的主标题都舍弃了。

2. 艾希斯城正召开武斗会，优胜者的奖品是一把钥匙，为了赢得这把可能是恶灵钥匙的奖品，义彦才参加了比赛。在《DQ IV》第 2 章的剧情中，恩多尔国王召开了武术大会，由于他宣布优胜者能够与公主成亲，这也引得各地的男性纷至沓来。《DQ XI》的假面武斗会则要求全体参赛选手都要带上面具，然后根据抽选到的号码随机组队，主人公和同伴们参赛的目的是赢取“虹色树枝”。



▲《DQ XI》的假面武斗会上，玛尔缇娜（マルティナ）和罗（ロウ）是最强劲的对手。

3. 本集中武斗会的参赛选手蕴含了大量的人名梗：义彦首战遭遇的内尔森（ネルソン）名字源于《DQ VI》的一位王城士兵；次战对阵的波尔加诺（ボルカノ），名字来自《DQ Ⅶ》主人公的父亲；半决赛的对手塔西斯（タシスン）名字源自《DQ Ⅱ》里的一名渔夫；阿紫喊出的初恋名字卡尔洛斯（カルロス）则是《DQ Ⅲ》里的一个男子，他因为魔王的诅咒，在白天会变成马、夜里才能变回人形。

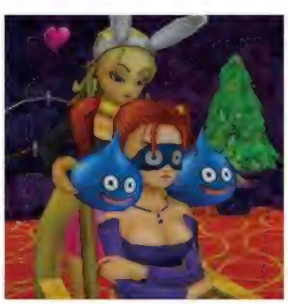
4. 波尔加诺（ボルカノ）的扮演者牧濑隆史与山田孝之共同参演过《热血高校》电视剧，他将义彦称呼为芹泽（セリザワ）——暗示山田孝之在该剧中饰演的芹泽多摩雄，并表示击倒对方后就能成为铃兰的老大。

5. 决赛的对手 Jackie Pyon（ジャッキー・ピョン），用假发和太阳镜掩饰了自己的真实形象。这种做法与《龙珠》里龟仙人乔装打扮参加天下第一比武大会类似，而武天老师在参赛时用的假名则是 Jackie Chun（ジャッキー・チュン）。两人好色的性格也如出一辙。



6. 暂时打倒义彦后，Jackie Pyon 跑到场边要求阿紫“啪芙啪芙（ぱふぱふ）”。这个有点色色的词最早出自《龙珠》，可以简单理解为“埋胸”，后来也用到了由鸟山明担任人设的《DQ》中，属于系列全勤的小插曲。不过《DQ》里的啪芙啪芙事件大多数是用文字描述的，留给玩家遐想的空间。从《DQ VI》开始更是作为我方可习得的特技登场，以性感的女性角色使用该特技录制视频，也成为了点击率的保证。





▲《DQ》的啪芙啪芙事件经常会以其他方式代替——比如史莱姆按摩、肌肉佬按摩等。

7. 义彦昏倒后来到一个奇怪的空间，一副猫扮相的仙人告诉他下界的时间已经停止，义彦可以在这里修炼变强后再回去继续比赛。两人在尽情玩乐过后，考验义彦的方法是从仙人手中抢下力量水。这一段恶搞的原型出自《龙珠》加林塔上的猫仙人——加林（カリン）。

第 7 集

1. 本集义彦等人遭遇大危机，魔物运用拷贝咒文“モシャス”变成了勇者一行，它们的实力不凡，大有喧宾夺主之势。在《DQ》游戏中虽然没有类似的桥段，不过在漫画《DRAGON QUEST - ダイの大冒险 -》中，有一群人假冒勇者为非作歹。2017 年 2 月发售的 3DS 游戏《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker3 专家版》里，则可以通过输入特典码的方式下载到假扮成《DQ Ⅰ～Ⅲ》勇者一行的普奇特（プチット），后来还以网络配信的方式追加了 4 代和 8 代的版本。



2. 露伊达酒馆（ルイ - ダの酒场）在《DQ Ⅲ》里初登场，在这里可以做成同伴，超过队伍上限时则能将同伴寄存在酒馆中。《DQ IX》中官方首次公布了老板露伊达的人物原画，这也令她的人气急升。2010 年，露伊达酒馆作为现实存在的餐厅在东京开业，店内提供的食物、饮料全都与《DQ》有关，而且还经常举办与游戏联动的活动，是粉丝们聚会交流的绝佳场所。



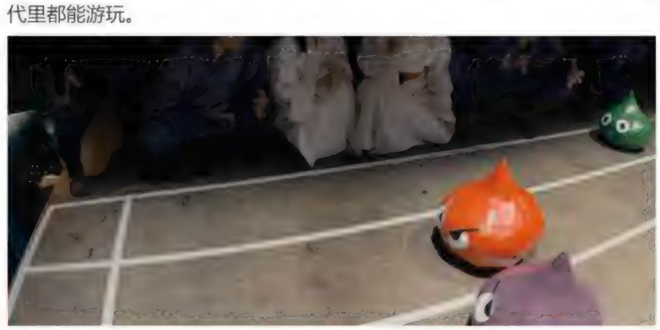
▲《勇者斗恶龙 英雄集结》里的酒馆老板——性感的露伊达。

第 8 集

1. 转职专用的达玛神社再度登场，义彦从勇者转职成僧侣，团丈从战士转职为武斗家，阿紫从村姑转职成魔法师，美列布则从魔法师转职为闲人。虽然台词中提到了还能转职成上级职业，但第二季里并未出现。

2. 能够瞬间转移到另一个地点的“旅行之门”在《DQ Ⅱ》里首次登场，虽然名为“门”，但实际上是一个如旋涡般的魔法阵形象。在《DQ Ⅶ》中，旅行之门开始呈现不同的颜色以示区分，这一设定也被沿用到了《勇者斗恶龙 建造者》里。

3. 团丈等人穿过旅行之门被传送到了赌场，这种设施从《DQ IV》开始登场，玩家需要游玩各种迷你游戏赚取代币，然后用代币换取奖品。由于能换到的装备质量往往高于现阶段所能买到的，所以很多玩家一看到赌场就习惯赖着不走。片中出现的史莱姆赛跑（スライムレ - ス）项目在 5 代和 10 代里都能游玩。



第 9 集

1. 本集义彦的任务时找到幻之金属——奥利哈尔钢（オリハルコン）打造装备，其名字来源于希腊语，最早出现于公元前 7 世纪的古文献里，因此不少日式 RPG 里都将其作为稀有素材。"《DQ》系列"中的奥利哈尔钢是用来打造极品武具的必需品，比如《DQ Ⅲ》的王者之剑、《DQ Ⅷ》的神龙之剑、《DQ XI》的勇者之剑等。



2. 冒险途中主角一行遇到了新的敌人——おむつっこり和ホイップゴースト，这是在《DQ X》里首次登场的新魔物。《勇者义彦与恶灵钥匙》第 9 集的首播时间为 2012 年 12 月 7 日，与系列最新作《勇者斗恶龙 X 觉醒的五大种族》发售（2012 年 8 月 2 日）时隔仅 4 个月，顺便在剧中推荐这款网游也无可厚非。

3. 阿紫此时才明白自己在上集领悟的咒文是"パルプンテ"这是"《DQ》系列"里的随机咒文，首次于 2 代登场。由于习得等级要求较高，往往是在中后期才能掌握，再加上效果随机且 MP 消耗巨大，使得它的使用率不算高。



4. 众人跳入洞穴、前往黑暗神所在的地下世界时，又仿照了《DQ》的地图画面，不过画面依旧只有 FC 水准。在《DQ Ⅲ》中，勇者追逐着大魔王跳入巨大洞穴，发现了地下的另一个世界，令玩家们大为震惊的是，那里竟然就是初代的大陆——阿雷夫伽尔多。

5. 片末妹妹阿久登场时，自称习得了一子单传的暗杀拳法，她的造型也是 COS《北斗神拳》里的拳志郎（ケンシロウ）。

第 10 集

1. 充斥着魔物的魔王城无法轻易进入，佛祖建议义彦一行利用"变化之杖"变成魔物，然后再潜入王城。该道具在《DQ Ⅲ》首次登场，魔物用变化之杖假扮成国王，对民众施以苛政。玩家在获得这把手杖并变身成霍比特人后，才能在妖精之村的道具店购买物品。《DQ Ⅳ》里则需要用它变成动物形态，才能从魔物口中探听到情报。

2. 义彦等人乘船在海上航行时偶遇了一伙海贼，为首那个戴着草帽的家伙热情邀请义彦加入，一起去寻找宝藏。相信观众们都能看出这里恶搞的是《海贼王》不过群演的颜值和简陋的扮相，尾田荣一郎老师看了怕是想打人。



第 11 集



1. 暗黑神德斯塔克（デスタ-ク）的名字与《DQ Ⅳ》的 BOSS 艾斯塔克（エスタ-ク）只有一字之差，不过造型完全不沾边，反倒是更接近《DQ Ⅲ》的最终 BOSS 佐玛（ゾ-マ）。击倒它所需的光之玉在游戏里则有同名道具，《DQ Ⅲ》的最终战需要先使用光之玉才能冲破佐玛的暗之衣，而《DQ Ⅰ》里主人公的最终目标则是击倒龙王夺回光之玉，这也从侧面印证了两作的时间顺序。

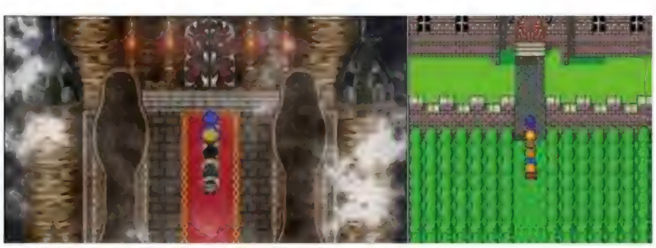
2. 开战后德斯塔克让义彦的同伴们陷入了梦中的乐园，在《DQ Ⅵ》的故事中有类似的情况发生。初次挑战魔王姆多（ムド-）的勇者一行惨败，3 人的意识被打入梦境世界，肉体则留在了现实世界。

第三季 · 勇者义彦与被引导的七人

第 1 集

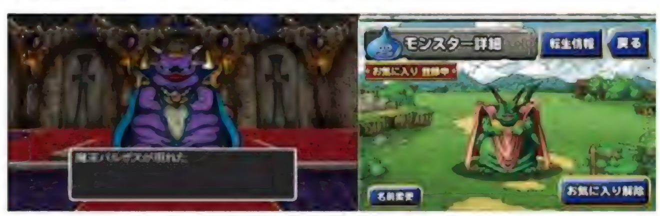
1. 第三季的副标题"被引导的七人"（导かれし七人）是向《DQ Ⅳ》的副标题"被引导的人们"（导かれし者たち）致敬。

2. 一开场就可以看出本季在"游戏画面"方面的大幅进化，相比 SFC 时代有过之而无不及，甚至还出现了烟雾、光晕等特效。



▲左为本片画面，右为 SFC 版《DQ Ⅴ》的画面。

3. 开场 BOSS 巴尔萨斯（バルザス）的形象出自《DQ Ⅵ》的魔王姆多（ムド-），只不过换了个颜色，连褶皱都如出一辙。而且姆多在 6 代中的地位也与本片中介绍的类似，初期玩家们以为它就是罪魁祸首，击败后才发现它仅仅是一个"知事"级别的 BOSS，背后还有更强的"总理大臣"——大魔王德斯塔姆阿（デスタム-ア）。



▲左为本片画面，右图出自《勇者斗恶龙 怪兽篇》的手游《SUPER LIGHT》。

4. 本系列剧集开播了 3 季，终于出现了游戏里的回复道具——药草（やくそう）和解毒草（どくけしそう）的实体。美列布也耐心解答了回合制 RPG 系统的精髓"我不动敌不动"。

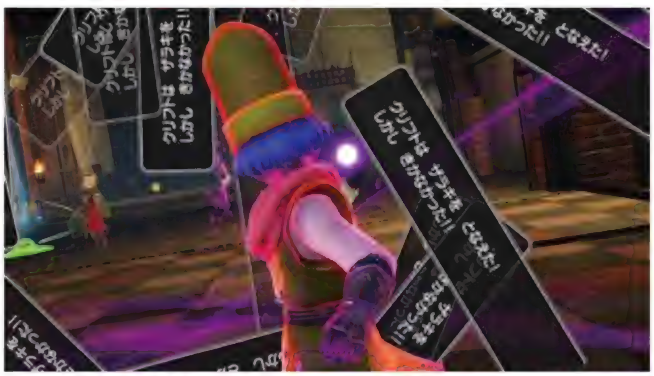
5. 开场动画特效横飞，配合 JAM Project 演唱的主题曲全程高能，让观众不禁怀疑本季是否已经不再"经费不足"了。进入正篇后就会发现，还是熟悉的廉价味道（笑）。OP 的许多动作、特效乃至分镜都与《勇者斗恶龙英雄集结》神似，具体出处参看下图。推荐有条件的玩家去搜视频来对比，更加直观。



▲义彦的招式应该是“ギガブレイク”，模仿《DQH》原创主角亚克特（アクト）的必杀技。



▲阿紫的咒文则是“マダンテ”，模仿《DQH》里杰西卡（ゼシカ）的必杀技。

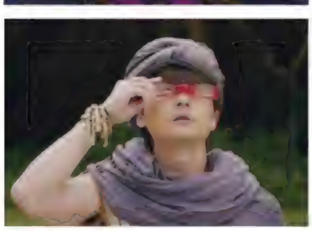


▲美列布的咒文虽然字幕写着“メラチン”但画面效果模仿的《DQH》里克里弗特（クリフト）的必杀技“ザラキ-マ”。

6. 裸眼无法看见佛祖的义彦，第一季是借助红蓝 3D 眼镜，第二季换了日食观测镜，第三季直接用了赛文奥特曼的变身眼镜，连音效都原汁原味。后来佛祖都不禁吐槽：“感觉自己变成了怪兽”。

7. 被命运指定的 7 个人持有 7 颗宝珠，一齐攻击魔王的 7 个弱点才能将其击倒的设定，是出自《DQ Ⅷ》。该作终盘需要集齐寄宿着七贤者之力的 7 颗宝珠，在最终战开始后使用神鸟之杖反复进行祈祷，依靠宝珠的力量冲破结界才能对暗黑神拉普松（ラプソ-ン）造成实质性伤害。





▲义彦模仿诸星团的动作戴上奥特眼镜！



第 2 集

1. 主角一行造访卡鲁巴多村，却发现这里空无一人。义彦、团杖、阿紫由于饥饿难忍，索性就在放满美食的屋内大快朵颐起来。美列布在一旁劝阻“吃了会变成猪的！”这一段是暗指宫崎骏的动画《千与千寻》，千寻的父母狼吞虎咽、逐渐变成猪的情节。



2. 出乎意料的是，入夜后的卡鲁巴多村充满丧尸，这也算是稍微蹭蹭自2010年开播后愈发大红大紫的美剧《行尸走肉》的热度。此外，在《DQ Ⅲ》里有一座幽灵之村，白天造访只能看到断壁残垣、森森骸骨的惨烈景象，夜晚到此时却会发现无比热闹，居民们竟然都是无法成佛的亡灵。



3. 被丧尸化的阿紫咬到后，义彦并没有出现同伴们身上的变异症状，不过左手寄生了一只奇怪的生物，他将其命名为“小左（ヒダリ-）”。在战斗中，小左还能变成镰刀的形态。这是在恶搞《寄生兽》，原作主角泉新一将寄生在他右手的生物称为小右（ミギ-）。

第 3 集

1. 游戏梗集中爆发的一集，义彦等人到达的艾弗艾弗之村暗指《最终幻想》的缩写“FF”，而两款日本国民级 RPG 在系统和设定上的冲突也成为了本集最大的笑点。

2. “FF 组”的队伍职业配置为：战士·瓦里（ヴァリ-）、武僧·巴西亚（バッシア）、白魔法师·艾修（ア-シュ）、黑魔法师·巴尔弗洛亚（バルフロア）。4 个人无论从发型还是装束都极具时尚感，这也是“《FF》系列”和“《DQ》系列”在观感上给人的第一印象。



3. 勇者义彦习惯性地打砸瓶罐遭到瓦里的阻止："不摔碎也可以调查啊？不要随便翻别人家的抽屉啊！"这体现了两个世界的文化差异（笑）。随后义彦从抽屉里找到了艾修的内衣。虽然在《DQ》的世界里也会找到网袜、吊袜带等性感饰品，但真正把翻箱倒柜找内衣发挥到极致的 RPG，还得算"《重装机兵》系列"。

4. 在"异世界"就连战斗画面都换成了《FF》的样式，仙人掌等怪物也是《FF》的标志性敌人。侧面视角的战斗以及受到伤害后弹出的数字都让"DQ 组"极为不适。



▲这样的战斗画面，义彦忍不住吐槽了两次："为什么要在斜坡上战斗？"

5. 面对强敌眼见无法取胜，艾修使用了《FF》里的召唤"エスケプ"，只不过叫出来的陆行马（チョコバ）形象与陆行鸟（チョコボ）相去甚远，从双足型变成了四脚型，逃跑速度更是慢得令人发指。



6. 随后义彦等人又乱入了《怪物猎人》的世界，不仅有经典的烤肉，还遭遇了雪狮子（ドドブランゴ），乐于助人的义彦果断扛起大剑冲锋陷阵。


▲烤肉的猎人身边有艾露猫，可惜涉及版权无法配上经典 BGM。

7. 伙伴们再度遇到义彦时，他已经穿越到了"《马里奥》系列"，轻轻一跳就能获得金币、敌人只有蘑菇和乌龟、闲暇时还能开卡丁车的世界让他流连忘返，甚至还认了一个穿绿衣服的弟弟。然而由于版权问题，这一大段恶搞剧情都只能用马赛克处理，画面挡得严严实实。

8. 在与佛祖的对话中，义彦表示他还发现了只要玩有趣的消除游戏就能击倒恶龙的世界，把 3 个相同颜色的宝珠放到一起便可以消除。这里暗指的就是 GungHo 的摇钱树——《智龙迷城》了。

9. 片尾阿久使用"变化之杖"变身，中川翔子的扮相原型正是《DQ IV》里的女性同伴阿莉娜（アリ－ナ），她甚至还说出"变成前作的公主哥哥肯定不认识。"



第 4 集

1. 萨拉哥纳村的公主不知为何沉睡了 1 年之久，国王许诺无论谁只要能带回唤醒公主的魔物之泪，就将女儿许配给他。公主芙萝莉亚（フロリア）从名字到造型都是在模仿《DQ V》的女主角之一芙萝拉（フロ－ラ），义彦也对她一见钟情。



2. 魔女给阿紫的沉睡果实，能让食用者沉睡十年以上无法醒来，其造型是向《海贼王》里的恶魔果实致敬。

3. "看上去很可爱但实则凶狠异常的守护者"在本集里再次出现，出乎意料的是其竟然是"《太鼓之达人》系列"的主人公。看着游戏里无比可爱的和田咚（わだどん）突然张开血盆大口，反差感十分强烈。

4. 救醒公主后，国王问义彦究竟想与谁成亲？是一同冒险的阿紫，还是芙萝莉亚。这里影射的是《DQ V》的二择结婚系统，玩家可以从青梅竹马的比安卡（ビアンカ）和富豪之女芙萝拉里选择一人成亲。2008 年移植到 NDS 平台时，5 代还追加了第三名新娘候补——狄波拉（デボラ）。



▲芙萝拉、比安卡还是狄波拉？根据美列布的调查，选择青梅竹马的玩家占多数。

第 5 集

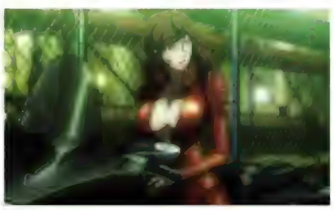
1. 本集的梗全部来自日本电视台和相关节目，比如：达修村的名字暗指真人秀节目《铁腕 DASH》；想要组成乐团的村民五人组模仿的是杰尼斯事务所旗下的团体 TOKIO；5 位守护神的名字分别恶搞了日本电视台、朝日电视台、富士电视台、TBS 电视台、东京电视台 其他还有诸如电视剧《搭档》、读卖巨人棒球队 T 恤等。由于都与 ACG 不相关 就不逐一详细介绍了。



第 6 集

1. 乌伽斯村是一座盗贼之村，全村居民皆是盗贼，而他们的首领卡丹达（カンダタ）不偷钱，专门偷世上的奇珍异宝。在《DQ Ⅲ》中有一个同名的角色同样是盗贼首领，勇者一行要与他纠缠许久。后来这个名字也作为传说的大盗贼，出现在多部《DQ》作品中。

2. 本集后半的梗都来自《鲁邦三世》，被女盗贼萝泽（ロ－ゼン）迷倒的义彦醉心于"啪芙啪芙（埋胸）"，决心协助她偷取胸部，让全世界女性都拥有平等的巨乳。怪盗义彦的扮相正是鲁邦三世红色西装的经典造型，连鬓角都精心描绘过。女盗贼萝泽的原型则是峰不二子，造型效仿剧场版里的红色机车装。





第 7 集

1. 以歌剧作为主题的本集，邀请到了剧团四季、宝冢歌剧团等日本知名剧团的演员 依次上演《悲惨世界》、《凡尔赛玫瑰》、《美女与野兽》、《西区故事》的片段。而说到将歌剧元素展现得最淋漓尽致的游戏，无疑是近几年销声匿迹的"《樱大战》系列"。

2. 团丈和美列布在寻找义彦时，目睹了一位孩童被角马群追赶的景象。这一幕是出自《狮子王》，该作品在日本同样有过歌剧形式的演出。

▼一十二年离别苦，不知何日君再来？



第 8 集

1. 达玛神社三度出现在本剧中，而且这次一行人终于可以转职成上级职业了。除了阿紫是从村姑转为魔法师外，团丈成为了战斗大师，美列布选择了贤者。本想转成圣骑士的义彦则又一次因为意外，错误地沦为了一条萨摩犬。前文已介绍过，在《DQ Ⅱ》中的公主就因为诅咒变成了狗。

2. 义彦变成萨摩犬后，被半路遇到的桃太郎起名叫波奇（ポチ）。同样起家于 FC 时代，并以"讨伐恶龙什么的已经玩腻了"为宣传口号的《重装机兵》，从 2 代开始加入可成为同伴的战斗犬波奇，3 代还新增了可供战斗犬乘坐的专用战车。


■《重装机兵》里的波奇，犬种是柴犬。

3. 变成狗的义彦与自称出生于桃子、被派去讨伐恶鬼的桃太郎一同行动，后者陆续用糯米团子让猴子和雉鸡加入。由于被义彦吐槽必须找到更强大的同伴才能讨伐恶鬼，桃太郎便继续展开招募。直到和团丈一行人相遇时，桃太郎还找到了浦岛太郎和金太郎加盟。虽然这三名角色都是出自日本的民间传说 但是截然不同的故事。



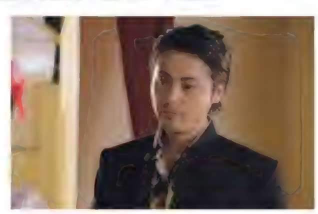
第 9 集

1. 本集造访的卡帕斯村外观是一座学校，为了拿到香西园佳体内的宝珠，义彦等人制定了一个计划——声称因为入学人数日益减少，学校将在 2 年内停办。于是园佳打算创立一个偶像组合，通过出道提升人气、吸引更多的学生前来，以此保住学校。这个套路与《LoveLive!》如出一辙，本集还有 HKT48 的成员出演。



▲剧中的学校名叫音乃木泽，与《LoveLive!》里的学校音乃木坂只有一字之差。

2. 义彦在角色转换器的帮助下 S 属性全开，又玩起了《热血高校》的梗。山田孝之继第二第 6 集季后再度以芹泽多摩雄的形象登场，团丈也吐槽说"这样下去他能登上铃兰的顶点"。



第 10 集


▲击倒神龙后可以许愿让 3 代勇者的父亲欧鲁特加复活。

1. 开场佛祖在宣布神谕时说集齐 7 颗宝珠的真正用途是召唤出神龙，然后请它实现三个愿望，甚至还说出了贝吉塔和弗利扎的名字。这当然是开玩笑，恶搞的是《龙珠》。不过在《DQ》里确实有能实现愿望的神龙存在。1996 年登陆 SFC 平台的《DQ Ⅲ》重制版首次加入了这个隐藏 BOSS，只要在规定的回合内击倒它，就可以从愿望列表中选择一个实现，包括获得特定道具、出现新的场景等。这种可供实现愿望的隐藏 BOSS 非常多见，诸如《DQ Ⅷ》的神龙王、《DQ XI》的内尔森试炼等。

2. 天空人是原本生活在空中、爱好和平的民族，但被魔王打落下地，在被誉为"天空三部曲"的《DQ Ⅳ ~ Ⅵ》都有这个种族出现。最新作《DQ XI》里的"神之民"，是从大陆创世的时代以来就守护着世界的天空之住人。因为魔王军的袭击，神之民居住的浮岛陆续坠落至地上，这一种族也几乎灭绝。

3. 想靠近被崇山峻岭包围的魔王神殿，需要有能进行高空飞行的载具。当义彦将 7 颗宝珠放在城堡的底座上后，整座城如火箭升空般顺利地飞上高空。这段剧情完全还原了《DQ Ⅴ》的天空城，这座原本飞在云端的城堡在 5 代里沉入湖中，直到主人公一行找回作为动力源的黄金宝珠（ゴ - ルドオ - ブ）后，天空城才重新浮起。


▲《DQ Ⅴ》的天空城从湖底再度浮上空中。

4. 城内三个房间里考验义彦一行的试炼，前两个来自日本的电视节目，分别是富士电视台的《ライオンのごきげんよう》、TBS 电视台的《チュ - ボ - ですよ！》，第三个则是在恶搞富士电视台的连续剧《北の国から》。

第 11 集

1. 对付魔王所需的三件装备，其中有两样可以在游戏里找到原型。贤者之石（けんじゃのいし）在《DQ》中有同名道具，从 3 代开始登场，作用是回复我方全员的 HP，可以重复使用；炎之刃（ほのおのやいば）的游戏版是炎之剑（ほのおのつるぎ），在《DQ Ⅰ》里是可以花钱买到的最强之剑，《DQ Ⅵ》以后开始追加炎属性伤害。

2. 本集的最终迷宫里出现了多种《DQ》中的特殊地形：滑溜溜地板从 4 代初次登场，地面上有箭头提示，踩上后只会沿着箭头所示方向强制移动，需要玩家仔细观察、判断路线；外观如同电磁场般的屏障地板是毒沼等伤害地形的强化版，从 1 代就有且常常出现在王城中，妨碍玩家回收宝箱；喷火的龙型雕像最初在 5 代登场，是会让角色 HP 降为 0 的致死陷阱，片中用岩石阻挡喷火的应对方法同样来自《DQ Ⅴ》。



3. 迷宫中的旅店要价狮子大开口，老板的造型出自宫崎骏动画《千与千寻》的汤婆婆和钱婆婆。能突破作品次元壁吐槽的美列布都忍不住说出自己的名字会被夺走，还得照顾巨大的婴儿了，这些也都是《千与千寻》里的设定。



4. 义彦被困在伤害地形里危在旦夕，阿紫发动脱出咒文"リレミト"却无法生效，最后想用传送咒文"ル - ラ"离开导致全员撞到头，这都是《DQ》作品的经典设定。《DQ XI》的 PS4 版在室内发动"ル - ラ"时不再会撞到头，导致"リレミト"形同鸡肋，这也受到了玩家们的吐槽。

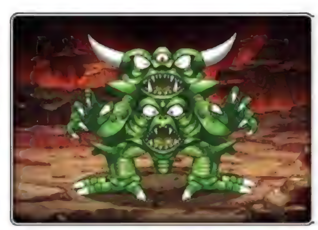
5. 绝杀之剑的守护者竟然是来自《妖怪手表》的地缚猫（ジバニャン），而且没有任何谐音或马赛克处理，必杀技"百烈肉球"的还原度也很高。考虑到 Level-5 曾开发了《DQ Ⅷ》和《DQ Ⅸ》，有一定交情也可以理解。


▲义彦等人无法打败的强敌。最后还是地缚猫赶着去看喵 KB 的演唱会，勇者才能拿到装备。

第 12 集

1. 魔王格鲁佐玛（ゲルゾ - マ）的一阶段形象参考了《DQ Ⅲ》的最终 BOSS 佐玛（ゾ - マ），变身后的有两张脸的形象则出自《DQ Ⅳ》的最终 BOSS 死亡皮萨罗（デスピサロ）。





2. 魔王的强大让义彦新生怯意，他被佛祖带到了终结之祠堂，红、黄、蓝三扇门各通向一种结局。红色的门恶搞了英国作家薇达所著的《弗兰德斯的狗》，该童话在日本曾 5 次改编成动画，Bad End 给观众留下深刻的印象。



3. 蓝色的门恶搞了《新世纪福音战士》的结局，从作画、台词、镜头切换、字幕字体都模仿得惟妙惟肖，甚至 BGM 都毫不客气地换成了《残酷天使的纲领》，惹得义彦推门而出并大呼“莫名其妙！”



4. 由于 BOSS 太强，主人公放下 PS4 手柄准备放弃的一幕，是在向 2005 年上映的电影版《电车男》致敬。该片同样由山田孝之主演，因此义彦也换成了长发、眼镜、格子衬衫的造型。



5. 被佛祖点醒后，义彦手持拨浪鼓、乘坐不明生物翱翔于空中的画面，出自 1975 年开始播出的日本动画《漫画日本古代传说》（まんが日本昔ばなし）。最后义彦穿越时空返回卡波伊村，用邀请之剑换到绝杀之剑，则让穿越时空的故事形成了闭环。



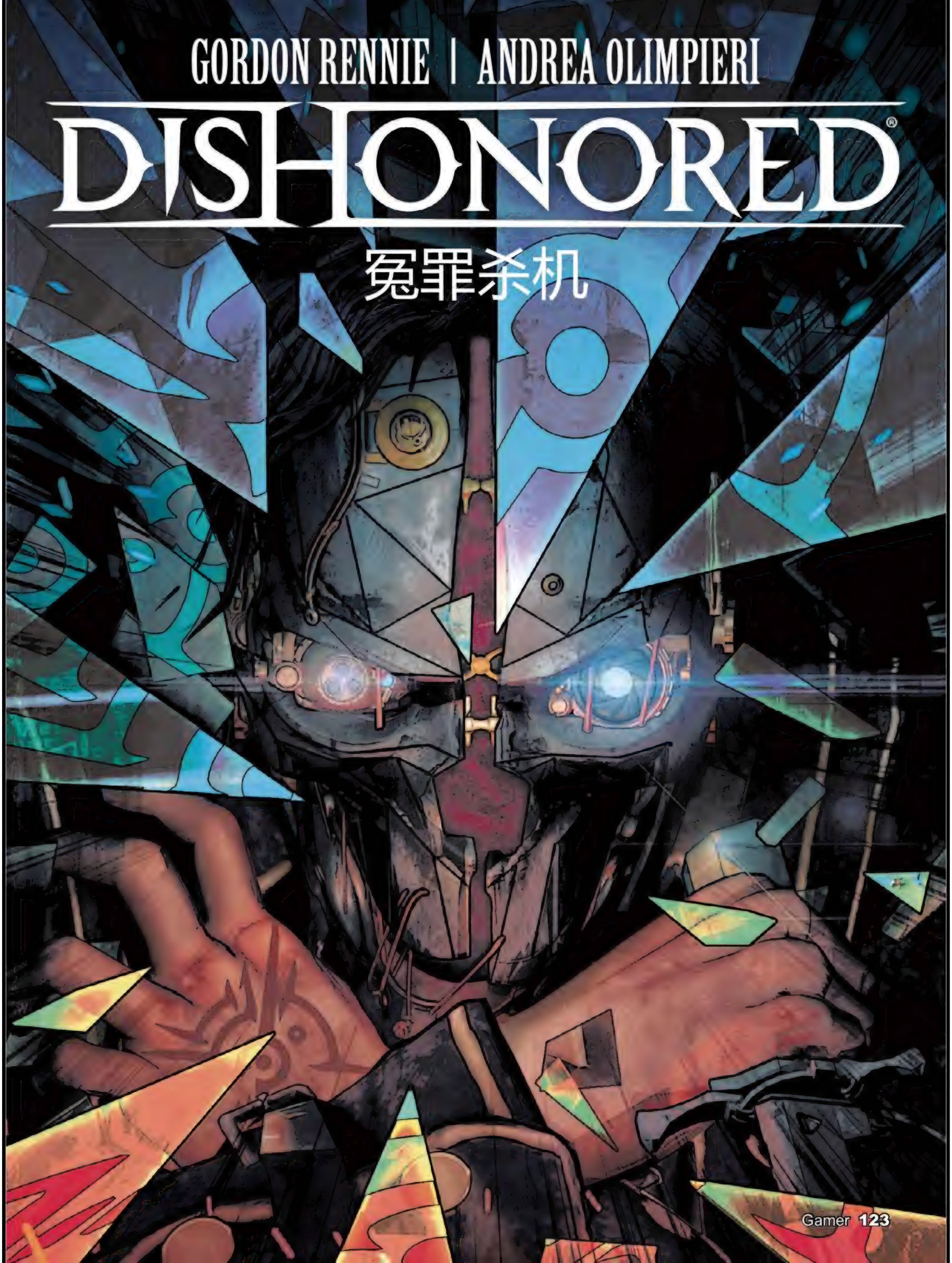
番外 · 山田孝之与《DQ》

山田孝之本身就是一个游戏迷，TGS 上经常能看到他的身影。在访谈中山田曾说过自己接触到的第 1 作《勇者斗恶龙》就是《DQ V》与“《DQ》系列”的不解之缘为他带来了参演《勇者义彦》电视剧的工作机会。后来他也接到 Square Enix 投来的橄榄枝，在 2016 年发售的《勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终焉》中担任切扎尔（ツェザ－ル）王子的配音，并为该作以及 2017 年发售的《DQ XI》拍摄了一系列广告。



▲除了《DQ》的游戏外，山田孝之还为索尼的 PS4、PSVR 拍摄了大量广告。




GORDON RENNIE | ANDREA OLIMPIERI
DISHONORED®
冤罪杀机



冤罪杀机

DISHONORED®

THE WYRMWOOD DECEIT

瑞恩伍德骗局

故事前情……

故事发生在丹沃尔城，这里是吉尔斯托岛的首府和诸岛之国的工业核心。如今距离柯尔沃·阿塔诺清洗自己谋杀洁瑟敏·考德温女皇的罪名，并终结摄政王夺取皇位的阴谋已经过去了十二年。

虽然柯尔沃如今年纪渐大却也变得更加睿智，他仍然履行着皇家圣卫的职务，不分日夜地保护着他的女儿：艾蜜丽·考德温女皇，以免她落得如同自己母亲般的下场。

但尽管可怕的鼠疫早已成为历史的注脚，平静的生活在丹沃尔城中只是一种短暂的假象，危险总是潜伏在每一个角落中蠢蠢欲动……


1850 年。在丹沃尔的帝国首府区中，爆发了一场战斗。
12 年前我曾见证洁瑟敏被暗杀和海勒姆·伯罗斯谋朝夺位。12 年前我亲手把叛徒们消灭得一干二净。而也有 12 年我不曾和城市卫队们刀剑相向了。
让我来试试自己身手还是不是一如往年吧。


快上啊！不就是个老家伙嘛！你们还在等什么？
……我混迹街头的时候……
……还不到你们一半大，就和比自己壮一倍的人对打。
不过丹沃尔城卫队自然是不会怕某个在索科诺斯大卫队里长大成人的家伙吧？
正在和你们正面对抗可是女皇艾蜜丽·考德温陛下的皇家圣卫。


我是老了，但一个人就可以搞垮一个帝国……
……又或是让其更稳固……
如果我还不能毫发无损地打倒你们，那就意味着艾蜜丽所托非人。那甚至意味着下一个刺客可能会得手。
所以我把话放这里了……
今天没人能动我一根毫毛。


这个卫兵——
比其他人都要专注。她反应迅捷，而且显得进退有度。
咄咄逼人。
也充满了野心。
要是我慢了半秒，
恐怕会被她一剑砍得开膛破肚。
不错啊，看来她被某个人
精心教导过。
或许她就是那个我在一直
寻找的人。

冤罪杀机 瑞恩伍德骗局

DISHONORED®

THE WYRMWOOD DECEIT

编剧
GORDON RENNIE

作画
ANDREA OLIMPIERI

上色
MARCELO MAIOLO

填字
ROB STEEN

开发商
Arkane Studios/ Bethesda Softworks

协力编辑
Harvey Smith

TITAN COMICS

编辑
Tom Williams

高级设计师
Andrew Leung

Andrew James

Lizzie Kaye, Jess Burton, Amoona Saohin

生产主管
Jackie Flook, Maria Pearson

广告经理
Michelle Fairlamb

生产助理
Peter James

出版经理
Darryl Tothill

生产经理
Obi Onuora

出版总监
Chris Teather

高级销售经理
Steve Tothill

行动总监
Leigh Baulch

高级营销经理及新闻官
Owen Johnson

执行总监
Vivian Cheung

营销经理
Ricky Claydon

发行人
Nick Landau

特别鸣谢：Raphael Colantonio, Steve Perkins, Mike Kochis, and everyone at Bethesda Softworks.

分销商：Direct Sales Diamond Comic Distributors
书报亭分销商：Total Publishers Services Inc, John Dziewiatkowski, 610-851-7683

WWW.TITAN-COMICS.COM

Become a fan on Facebook.com/comicstitan Follow us on Twitter @comicstitan
For information on advertising, contact adinfo@titanemail.com or call +44 20 7620 0200

Dishonored: The Wyrmwood Deceit #1, August 2016. Published by Titan Comics, a division of Titan Publishing Group, Ltd., 144 Southwark Street, London SE1 0UP, UK. Dishonored © 2016 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Dishonored, Arkane, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. No portion of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, without the express permission of the publisher Titan Comics. TC1487


或许是吧。
如果你们当中任何人想要比被在雨天时派去站岗更进一步……那可真得好好加把劲了。
阿列克西。
看来你是给城市卫队上完深刻的一课了。
以你年纪来说，你可真是宝刀未老。
你看到这座丹沃尔皇塔了吧？
它看起来似乎牢不可破是吧？然而……
实际上我们需要一支军队那么多的石匠来维护它。
修好了一处，然后另一扇墙就开始松脱，或是某个天花板开始漏水，又得开始修修补补。



是啊，我还真是宝刀未老啊，阿列克西。而且我这个老家伙竟然连那些界外魔超能力都没用上。
有谁给你留下了点好印象吗？
你觉得会是谁？
我猜嘛，应该是*柯汀斯*？
她身手是不错——或许以城市卫队的标准来说好过头了。
但她还太嫩，你确定她就是你要找的人吗？
石匠们能够将手艺传给自己的儿子和女儿。
我又能找到谁，来保证自己去世之后，一切都可以维持下去？
你还没老到那个地步，柯尔沃。
然而我也真的不年轻了。
你这是想要续弦吗，皇家圣卫？我觉得柯汀斯能够当个好妻子。
呵呵。可惜我想要的不是再成家立室。别替我操那份心了。
事实上，我想要的是一个*继任者*……


“……我今晚在城里有点事要处理。告诉卫队士兵柯汀斯随时等候我的命令。”
在丹沃尔城里的大多数门都会为皇家圣卫而开……
……但有的时候我最好还是别被认出来。
这样某些秘密就不容易被别人窥探出来。


我今晚暂时算得上业务繁忙——
在布料区这地方，一段无意中听到的对话就让我了解到有一批私货将到岸。
然后在酿酒厂区，一位蛮有名的销赃人帮我补充了一下这段消息中的隐秘细节……
……这把我带到了雷恩黑文河畔，一处我熟悉的“狩猎”之地……


……旧港口区。
我的耐心和金钱都不是无限的……
……而且河岸巡逻队也不可能永无止境地睁一只眼闭一只眼。
你说是吧，哈罗德哥们？
说得对，罗德尼……
不过更吓人的，是贿赂这些城市管理者们如喝水般简单……
……一个老老实实办事的罪犯却甚至没法从他们手里拿到那闪亮亮的官方盖章和许可证。


把背上的劲也使出来啊，你个弱鸡！
……而且他们要价越来越高，简直就是在刁难我们。
这都是老生常谈啦，哈罗德哥们……
丹沃尔就是这鸟样……


话说回来，说不定哪天老天爷开眼会让我们顺心一次呢，是吧？
我很了解这种人渣。每回都是新面孔，内里都是老套路。
★咆哮帮★，平常盘踞在布料区。这是个在帽子帮老大怪老头死了之后分裂出来的新帮派。
丹沃尔的黑社会，就像是那些夜里在雷恩黑文河里漂浮的渣滓，也是这个城市的一部分。
他们从不吸取教训。想要他们懂得害怕，就得让他们被打个头破血流——
哈罗德先生！我们之中竟然混进了个探子！
见了界外魔个鬼了！这里还有一个探子，这个身上还带着家伙！
于是，如你们所见，我今晚的运道突然就变得翻天覆地，让我想起了自己当年一头扎进寒脊监狱外下水道里的感觉。


SHKK
KLKK


而我还被迫在那些肮脏的水中跋涉，那感觉简直终生难忘，所以别觉得我是在夸大其词。
……这是界外魔的礼物，没错，就是来自那个传说中的家伙。
别在这傻站着，你们几个蠢驴！快去切了他！
超能力是很棒……
而如果人们知道我身上留着谁的印记，我的地位也无法让我安然脱身。就算是艾蜜丽也一样。
别过来也别用你那些邪门歪道。不然这小子的脑子就可以第一次晒晒月——
CHHFFT


看看我的超自然
能力吧。
但获得它们需要付出代价——我已
经意识到自己不再是个纯粹的人类
了……
孩子。你不是咆哮
帮的人。那你是
打算在这干嘛？
回答我，孩子。
你到底是——
这个面具把他吓
坏了，效果一如
既往地好。
我需要让他看到
我的脸，感受到
我的善意。感受
到我是——


虚空在上！他的脸！那表情难道是——
SCHAMM
抱歉呐，罗德尼。我肯定是喝了太多瓶劣酒，这会儿瞄得不太准。
别在意。我们基本上已经达成目的了。
现在让我们给那个大个儿尝尝咱们的厉害。
那敢情好。
我原本不想要让他和这里的死鳗鱼滚成一团，但现在这个货只能和那小子一起死在这了。
F
齿轮和金属摩擦的声音。我记得这声响，因为在 12 年前我曾经听到过——


在鼠疫泛滥时，摄政王曾经把这些东西部署到街头上。我还拆掉了其中一些……
……但那是靠着界外魔的力量帮助才做到的。而现在当着众目睽睽之下，拆掉这家伙就变得很有挑战性了。
皇家圣卫！


柯汀斯！把这个孩子拘留起来，我得去——
我的天哪，他动作很快！
你们知道这装备是什么吧？
只在小时候的故事里听过。那是*高脚兵*。
在我长大前就被废止了，但你见识过它们。有啥建议？


它身上的喷火器是用来焚毁鼠疫受害者的……
……但用来对付城市卫队也一样有效。
我有无数种方法对付这盔甲——
——甚至可以在暂停时间后射出致命的一枪。
但我不能够在有目击者时这么干。


忽略那两条坚硬的腿……
……最好对它的鲸油瓶或操纵者下手！
她干得不错……懂得利用一切机会——
比阿列克西向我形容的还要棒——


无意冒犯，
皇家圣卫……
……但我看到另外一个机会。
或许她真的可以达到我的标准。
要是 12 年前我能有你这样的帮手该多好。
或许我甚至可以少断个几根骨头。
咆哮帮驾驶着高脚兵盔甲，然后还有这个*大场面*——
跟我们平常对付的那些破瓶子和钝剑可差太多了。


说说看，柯汀斯。你觉得这里是啥情况？
某人想要用*走私货*把帮派武装起来。
或许是想要在丹沃尔的街头和敌对帮派大*战一场*？
我命令你负责指挥这次调查。找到这些走私货的来源，然后向我汇报。
我还有其他的事情要办。
那个男孩。我必须要找到那个男孩。
"我猜你带来的是好消息，格利兹？"


是个不错的推论。
但为什么要这么干？
目的是什么？
那么你打算下什么命
令，皇家圣卫？
……碧儿翠丝？
柯尔沃
大人……？
噢，你猜对了，女士！
而且是最好的消息！
那个皇家保镖被诱饵
引上钩了？
那他肯定会抓住不放，
正好可以创造出让我们
行动的时间。


他并不好对付，毕竟那可是柯尔沃·阿塔诺啊。
许许多多想要骗过他的人不是被他斩于剑下，就是呆在寒脊监狱里度日如年。
但他的确变老了，还能感受到岁月和悔恨在缠绕着自己……
那个在柯尔沃还是孩子时就被带走的姐姐可能有一个儿子？
相信我吧，他会沿着这条路一直追寻到终点为止！
END OF PART ONE

MUSICS COLLECTION

《游戏·人》第六十五辑音乐收藏介绍



这两个月，小编我因私去了不少城市，也见识了不少当地的风土民情，深感受益颇多。可能，有的时候放下固有的偏见，去一些原本并无兴趣的地方走走看看，反而会有超出预期的惊喜与收获。金秋十月，正是出游的好天气，各位玩家们也不要总宅在家中肝游戏啦，偶尔也要出门与大自然亲密接触一下嘛～

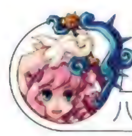
序号	曲目	出自	演唱者
01	Father and Son	电影《银河护卫队2》插入曲	Cat Stevens
02	Payback	游戏《命运2》BGM	—
03	Guardian's Sacrifice	游戏《命运2》BGM	—
04	英雄 运命の诗	动画《Fate Apocrypha》OP曲	Egoist
05	Désir	动画《Fate Apocrypha》ED曲	GARNiDELiA
06	砂の惑星	—	初音未来
07	HOT LIMIT	手游《来组乐队吧！》使用曲	苍井翔太
08	～アスタリスク～	手游《来组乐队吧！》使用曲	生田鹰司、增田俊树
09	Burning The Midnight Oil	游戏《奇异人生 风暴前夕》插入曲	Thomm Jutz & Peter Cronin
10	The Song of the Sea	游戏《RiME》主题曲	Mirella Díez Morán
11	I'll Be Your 1-UP Girl	游戏《超级马里奥 奥德赛》主题曲	Pauline
12	Chiwawa	游戏《舞力全开2016》使用曲	Wanko Ni Mero Mero
13	With The Wind	动画《游戏王VRAINS》主题曲	Tommy
14	move on! イバラミチ	动画《最游记Reload Blast》主题曲	GRANRODEO
15	Hello	电影《王牌保镖》使用曲	Lionel Richie

1 Father and Son

作词 :Cat Stevens　作曲 :Cat Stevens　演唱 :Cat Stevens

It's not time to make a change	现在不是做出改变的时候
Just relax,take it easy	放松 慢慢来
You're still young,that's your fault	你太年轻 这是你的致命伤
There's so much you have to know	你要经历很多事情
Find a girl,settle down	找到一个女孩 安定下来
If you want,you can marry	如果你愿意 那就结婚
Look at me	看看我
I am old,but I'm happy	我已经老了 但是我很快乐
I was once like you are now	曾经我和你一样年轻
And I know that it's not easy	我知道这一切都不容易
To be calm when you've found	你发现困难就要降临
Something going on	要保持冷静
But take your time,think a lot	但是 慢慢来 好好考虑
Why,think of everything you've got	想想 你得到的一切
For you will still be here tomorrow	因为明天你还会在这里
But your dreams may not	但是你的梦想或许会逝去
How can I try to explain?	我该如何解释
'Cause when I do,he turns away again	当我做的时候 一次又一次
It's always been the same	只是单调的重复
Same old story	老套的故事
From the moment I could talk	从那时 我可以发表看法
I was ordered to listen	我应该倾听
Now there's a way,and I know	现在有一条路 我知道
That I have to go away	我必须离开了
I know I have to go	我知道 我必须离开了
It's not time to make a change	现在不是做出改变的时候
Just sit down,take it slowly	坐下来 慢慢来
You're still young,that's your fault	你太年轻 这是你的致命伤
There's so much you have to go through	你要经历很多事情
Find a girl,settle down	找到一个女孩 安定下来
If you want,you can marry	如果你愿意 那就结婚
Look at me	看看我
I am old,but I'm happy	我已经老了 但是我很快乐
All the times that I've cried	每次当我哭泣
Keeping all the things I knew inside	我会把我知道的事情深埋心底
It's hard	真的很难
But it's harder to ignore it	但是要想忽略更加难
If they were right,I'd agree	如果是正确的 我会同意
But it's them they know,not me	但他们知道 是他们 不是我
Now there's a way,and I know	现在有一条路 我知道
That I have to go away	我必须离开了
I know I have to go	我知道我必须离开了




八重樱 推荐

《Father and Son》是英国民谣摇滚歌手 Cat Stevens 在 1970 年发表的一首歌曲，意在表达年轻一辈跟老一辈因观念差距所衍生的代沟以及描绘父子之间难以割舍的亲情。本曲被用在了 2017 年漫威的超级英雄电影《银河护卫队 2》的最后，作为众人与勇度告别时的配曲出现，算是本篇的一个高潮点所在。歌词仿佛就是勇度唱给星爵的一般，缓缓道出了一位父亲对于儿子的平凡期待以及斩不断的亲情。当歌词唱到“我知道我必须离开了”时，画面转向浩瀚星空，勇度的战友们前来送行，相信无数观众就会忍不住泪目吧。

2 Payback

作曲 :Michael Salvatori、Skye Lewin、Rotem Moav

3 Guardian's Sacrifice

作曲 :Skye Lewin、Michael Salvatori


三日月 推荐

在读者们拿到这本杂志的时候，《命运 2》已经发售了接近两周。不管你喜不喜欢这种主视角射击的“刷刷刷”游戏，本作都是一款无论是玩家还是业界都不容忽视的大作。在发售不到一周后同时在线人数就超过 120 万，这个数据也已经说明了一切。而即便你不玩这款游戏，本作的原声音乐也是非常值得一听的。本作的原声音乐由多个作曲家负责，基本沿用了前作的音乐团队班底。

在这些人中，和游戏最能搭上边的，也是本作音乐制作名单中出现次数最多的人之一，就是迈克尔·撒瓦特瑞（Michael Salvatori）。他算得上 Bungie 的御用作曲家之一，从 1997 年 Bungie 出品的游戏《神话 堕落之神》开始，双方就开始了合作。之后迈克尔负责了包括《奥妮》以及“《光环》系列”等多款 Bungie 出品的游戏的音乐制作，其中当然还包括了《命运》以及刚刚推出的《命运 2》。

如果《命运》讲述的还是一个新晋的守护者如何被旅行者发现，并逐渐成为拯救太阳系的英雄的的话，那么《命运 2》讲述的就是守护者们如何在失去力量后，在玩家的帮助下重新振作起来，向强大的敌人发起反击。《Payback》和《Guardian's Sacrifice》是本作中玩家听得最多的 BGM，前者出现在每次玩家进入游戏主菜单时，正如曲名《复仇》一样，音乐节奏从慢到快，从一开始慢节奏、悲伤的节奏，仿佛游戏中失去一切的守护者们，然后节奏逐渐加快，到最后多种乐器同时演奏，守护者们重新振作了起来，反击的号角也终于吹响。

而后者则是玩家身处轨道，决定下一站要去哪里时所能听到的音乐，和《Payback》相比，《Guardian's Sacrifice》没有那么的让人激动人心，但更加宏伟的配乐让玩家很快地投入到接下来的战斗当中。而和曲名《守护者的牺牲》（Guardian's Sacrifice）所说的一样，无数守护者在战斗的同时，也有无数的守护者在这场战斗中牺牲。然而身为守护者的各位玩家心里都是明白，为了金球（异域装备），这点牺牲又算得上什么呢。

4 英雄 運命の詩

作曲 :ryo（supercell） 作词 :作词 :ryo（supercell） 演唱 :Egoist



それは愚かなる名
だが时は求む
不屈の英雄
その物语を

小さく奏でた
爱は狭间を彷徨う
届かない
运命があざ笑う
隔てる世界を
埋めてあなたに会いたい
身を焦がすその爱が
分かつまで

人は叫んだ　正义を
その旗を高く揭げ
先人(かこ)の上に立て

暗を拂い进め
この身失うとも
恐怖(おそれ)よ　平伏せ
私が霸者となる
生(せい)あらば进め
眼前の胜利を
晓旅立て
夜明けはもうすぐ

育み与える
爱の花笑き知った
残された时はもう
仅かと

悲しい世界に
愿いを一つ祈る
爱してる
さよならのセレナーデ

人は选んだ　狂骚を
その旗を高く揭げ
他者の上に立て

暗を拂い进め
多くを失うとも
自由をこの手に
时代の霸者となる
铁槌を下せ
妨げるものよ
この空燃やして
二度と归しはしない

鸣り响く笛　忘れなの花よ
こんなにも美しく笑き夸る

“To give up who you are
and live without your faith
is more regrettable than dying,
than dying so young.”

人は语るだろう　信念を
その旗を高く揭げ
自ら奋い立て

暗を拂い进め
命运尽きるとも
谁より气高く
この名は污さない
生(せい)あらば进め
眼前の胜利を
晓旅立て
夜明けはもうすぐ

英雄に诗(うた)を
多くを失うとも
自由をこの手に
时代の霸者となる
残花枯れ落ちた
物语となり
晓旅立つ
あなたと共になる

这是以名为愚蠢
却为时代所求的
属于不屈的英雄们的故事

依稀奏响的爱彷徨于狭缝间
无法传达的命运在冷眼嘲笑
渴望与相隔两世的你相遇
直至焚烧此身的爱被分开

人们呼喊着
高举正义的旗帜
立于往昔之上

在黑暗中高歌猛进，哪怕失去此身
恐惧吧，跪拜吧！我将成为霸者
只要尚存一息，我便要不断朝着胜利前行
在黎明启程，破晓将至

接受了灌溉的爱之花已然知晓
它的时间所剩无几

在这悲惨的世界里祈祷着一个愿望
那便是唱起爱与永别的小夜曲

人们所选择的
高举斗争的旗帜
立于他人之上

在黑暗中高歌猛进，即使牺牲再多
自由攥于此手，成为时代的霸者
挡路者啊，直面铁锤的制裁吧
天空在熊熊燃烧，再也无法回到过去

被遗忘名字的花朵，伴随清脆的笛声
如此美丽地绽放着

“放弃身分与信念，是比死去乃至英年早逝更为遗憾之事”

人们传颂着信念
志气昂扬，高举义旗

在黑暗中高歌猛进，哪怕气数已尽
却仍然保持着尊严，决不允许此名受玷污
只要尚存一息，我便要不断朝着胜利前行
在黎明启程，破晓将至

纵使英雄之诗大半已经失传
却仍紧攥自由于手中，我即时代的霸者
残花落红化作往事
在黎明启程，与你同行



水无月 推荐

从《罪恶王冠》到《心理测量者》，从《甲铁城的卡巴内》到《Fate Apocrypha》,Egoist 一直在不断尝试着各种新的风格，不过这次《Fate Apocrypha》的主题歌《英雄 运命の诗》因为风格过于大胆也招致了巨大的争议。初听时会觉得这首歌曲调杂乱无章极为怪异，节奏也十分不规则，但是如果细细听下去的话，逐步能体会到这首歌的魔性之处了。使用八音盒伴奏是这首歌的特色之一，塑造出一种空灵而魔幻的感觉，而间奏部分用了比较有节奏的鼓点和呐喊来营造出一种古战场的肃穆感，配合气势恢弘而悲凉的歌词，也是和作品的故事背景“7 英雄对 7 英雄的圣杯大战”这一主题相照应。副歌部分则以 Egoist 特色的快节奏鼓点 来体现战场上的错乱局势，同时也体现了参战的各路英灵对于自身命运的独白，也是很值得细细品味的。

5 Désir

作曲 :toku 作词 :メイリア　演唱 :GARNiDELiA

どんなに望んでも
叶わない幻想があると
目を閉じて
それでも歩きつづけた
几つ夜を重ねても
消せなくて
光を求めてる
振り返る道には
もう戻れなくても
世界は回る
奇迹を祈った瞬间に
他には何もいらない
ここにあるのは
「未来」
「希望」
届けたいよ
伤ついて伤つけて
全てを失くしたとしても
叶わない叶えたい
想いを握りしめて

どんなに叫んでも
変わらない现实もあると
背を向けた
それでも离せなかった
何度星に叹いても
远すぎて
祈りも届かない
选んだ答えが
许されなくても
世界は変わる
迷いを消した瞬间に
他には何もいらない
たった1つの
「自由」
「梦」
掴みたいよ
叶わない叶えたい
誓いを胸に抱いて
运命咒うより
抗う强さを
半端な觉悟じゃ
挑めない
绝望の彼方で
ハジマリを呗おう
まだまだこれから
食らい尽くして

If you want something done right
You have to do it yourself
Life is what you make it
Oh I can beat fate

世界は回る
奇迹を祈った瞬间に
他には何もいらない
ここにあるのは
「未来」
「希望」
届けたいよ
伤ついて伤つけて
全てを失くしたとしても
叶わない叶えたい
想いを握りしめて

如果有怎样渴望
都无法实现的幻想
闭上眼睛
即使如此也漫步而行
即使历经漫漫长夜
也不会消失
即使追求光明的返程
无法再回头
世界也依然在回转
在祈祷奇迹的瞬间
其他什么也不需要
只希望能将在这里的
"未来"
"希望"
传达到彼方
受伤与伤害
就算失去一切
实现不了却又想要实现
紧握这份思念

如果有无论如何呼喊
都无法改变的现实
转身背向
也无法使其远离
即使无数次向星星叹息
也因太过遥远
祈祷无法传达
就算选择的答案
不被容许
世界也会改变
迷惘消失的一瞬间
其他什么也不需要
仅有惟一的
"自由"
"梦"
想要抓住
实现不了却又想要实现
胸中紧抱着誓言
比起命运的诅咒
靠着半端的觉悟
是无法挑战
抗争的强硬
在绝望的彼岸
咏唱的起始之歌
从现在才是开始
要将一切吞噬殆尽

如果你想要做正确的事
你必须亲手去做
生命由你所创造
我能够战胜命运

世界在回转
在祈祷奇迹的瞬间
其他什么也不需要
只希望能将在这里的
"未来"
"希望"
传达到彼方
受伤与伤害
就算失去一切
实现不了却又想要实现
紧握这份思念



水无月 推荐

对于许多接受不了 OP 曲风的观众相比，由 GARNiDELiA 演唱《Fate Apocrypha》的 ED 风格毫无疑问更接近正常审美，歌名 Désir 是法语"欲望"或"愿望"的意思，在这首歌中紧紧结合《Fate Apocrypha》的故事主题——"这是人类实现愿望的故事"。英灵们参加圣杯战争是为了实现自己生前的愿望，而整首歌的歌词所集中描写的是本片女主角，被大圣杯以裁定者召唤出来的法兰西圣女贞德的内心，而所表达的情感也集中在了"祈祷"与"愿望"之上。贞德为了法兰西的人民揭竿而起，但法兰西的人民却在贞德被出卖之后眼睁睁看着自己国家的救国圣女被烧死！但贞德没有怨恨任何人，在通往刑场的路上，面对路人谩骂、取笑和嘲讽，贞德无怨无悔，只是焦急地向旁人问道谁有十字架，当一个小女孩从人堆中挤出来给了她十字架时，贞德接过十字架紧紧握在手中，即使被背叛，在临死前也没有忘记为世人祈祷。据说贞德生前的愿望是去看海，而大海代表着广阔和自由，也正如这首歌所描绘，为世界留下自由、未来和希望便是贞德最大的愿望。没错，人活着，就是为了贞德。



6 砂の惑星

作词 :ハチ　作曲 :ハチ　演唱 :初音ミク

back to the history and remember when I was born
back to the history and remember when I was born
back to the history and remember when I was born
back to the history and remember when I was born

何もない砂场飞び交う雷鸣
しょうもない音で掠れた生命
今後千年草も生えない　砂の惑星さ

こんな具合でまだ磨り减る运命

どこへも行けなくて坠落卫星
立ち入り禁止の札で満ちた　砂の惑星さ

のらりくらり歩き回り　たどり着いた祈り
君が今も生きてるなら　応えてくれ仆に

イェイ今日の日はサンゴーズダウン



つまり元どおりまでバイバイバイ
思いついたら歩いていけ
心残り残さないように

イェイ空を切るサンダーストーム
鸣动响かせてはバイバイバイ
もう少しだけ友达でいようぜ今回は

そういや今日は仆らのハッピーバースデイ
思い思いの饰り付けしようぜ
甘ったるいだけのケーキ围んで
歌を歌おうぜ

有象无象の墓の前で敬礼
そうメルトショックにて生まれた生命
この井户が枯れる前に早く
ここを出て行こうぜ

ねえねえねえあなたと私でランデブー？
すでに废れた砂漠で何思う
今だパッパパッと飞び出せマイヒーロー
どうか迷える我らを救いたまえ

ぶっ飞んで行こうぜもっと
エイエイオーでよーいどんと
あのダンスホール　モザイクの奥
太古代のオーパーツ
光线铳でバンババンバン
少年少女讴う希望论
惊天动地そんで古今未曾有の思い出は电子音

户惑い忧い怒り狂い　たどり着いた祈り
君の心死なずいるなら　应答せよ早急に

イェイきっとまだボーイズドントクライ
つまり仲直りまでバイバイバイ
思い出したら教えてくれ
あの混沌の梦みたいな歌

イェイ宙を舞うレイザービーム
远方指し示せばバイバイバイ
天空の城まで仆らを导いてくれ

歌って踊ろうハッピーバースデイ
砂漠に林檎の木を植えよう
でんぐり返りそんじゃバイバイ
あとは谁かが胜手にどうぞ

歌って踊ろうハッピーバースデイ
砂漠に林檎の木を植えよう
でんぐり返りそんじゃバイバイ
あとは谁かが胜手にどうぞ

イェイ今日の日はサンゴーズダウン
つまり元どおりまでバイバイバイ
思いついたら歩いていけ
心残り残さないように

イェイ空を切るサンダーストーム
鸣动响かせてはバイバイバイ
もう少しだけ友达でいようぜ今回は

风が吹き曝しなお进む砂の惑星さ

回想起我出身时那段过去的历史
回想起我出身时那段过去的历史
回想起我出身时那段过去的历史
回想起我出身时那段过去的历史

在空无一物伴随着闪电雷鸣的沙地
还有嘶哑发出没有意义声音的生命
今后千百年寸草不生 砂的惑星啊

继续下去注定会被消磨蚕食的命运
以及去不了任何地方坠落下的卫星
插满了“禁止进入”警示 砂的惑星啊

随便了 随意了 就这样 上路吧 最终会到达期盼之地
若你在 还活着 拜托你 回句话 求你给我个回应

yeah 今天太阳要落了
那就在恢复前说句bye bye bye
若是想到了就朝前走
千万别在心里留下一丝遗憾

yeah 划过天际的闪电
巨响后仍还是说句bye bye bye
那至少这次我们再多做一会儿朋友吧

啊忽然想起今天是我们快乐的生日
随心所欲置办一些自己喜欢的装饰
围着甜腻的生日蛋糕
一起高歌吧

有的没的世间万物坟前恭敬的敬礼
在メルト骚动中诞生至今的那些生命
在这口水井干涸之前
赶快离开吧

嘿嘿嘿 你和我一起来场约会觉得怎样
在已成废墟的沙漠里你还在想些什么
就是此刻啪啪啪的在我眼前现身 我的英雄
拜托了快来救救找不到方向的我们

再来些更多的飞行
诶哦诶哦喊出口号
那个世界舞厅 还有马赛克的深处
远古时代遗留下的欧帕兹
用光线枪噼里啪啦
少年少女歌颂着希望论
那些惊天动地前所未有的回忆都只是来自于电子的声音

困惑着 忧愁着 愤怒着 癫狂着 最终会到达期盼之地
若你在 还活着 拜托你 回句话 求你给我个回应

yeah 男孩一定不哭泣
那就在和好前说句bye bye bye
若是想到了就和我说
那一首宛如混沌之梦的歌曲

yeah 空中飞舞的光线
朝远方指向后说句bye bye bye
引导着我们一路直达到天空之城吧

唱歌吧跳舞吧生日快乐
在沙漠里种下一颗苹果树吧
翻个跟头后那就说句bye bye bye
接下来你们想怎么样就请怎么样吧

唱歌吧跳舞吧生日快乐
在沙漠里种下一颗苹果树吧
翻个跟头后那就说句bye bye bye
接下来你们想怎么样就请怎么样吧

yeah 今天太阳要落了
那就在恢复前说句bye bye bye
若是想到了就朝前走
千万别在心里留下一点遗憾

yeah 划过天际的闪电
巨响后仍还是说句bye bye bye
那至少这次我们再多做一会儿朋友吧

在狂风肆虐下仍要迈步前行在这砂之惑星上



六等星 推荐

本曲为《魔法未来 2017》初音未来演唱会的主题曲目，作词作曲编曲皆来自被称为 vocaloid 界鬼才的上古 P 主——ハチ。近年来ハチ以本名“米津玄师”的身分开始自作自唱的歌手之路，以全能多才且识别度极高的声线曲风获得了相当高的人气。或许是离开的太久了，距离ハチ上一首 V+ 曲《ドーナツホール》已过去近 4 年时光，而这次选择十周年生日的时机回归，并带来了这首多少有些讽刺意味的歌曲，不知听得多少葱厨落泪。

十年时光，vocaloid 从诞生到鼎盛，再到如今人气下滑 P 主流失，曾经的音乐公主如今也被挂上了“过气偶像”的头衔。其背后的原因太过复杂但结果又合情合理，毕竟创作者们不会屈于用虚拟歌姬展现自身价值，商人也会不停压榨消耗其中巨大的品牌价值。

我曾想过我 MP3 中的歌单是不是永远不会更新，伴随着一些昙花一现的歌曲，渐渐淡忘了那陪我度过十年的电子音，毕竟只作为一个听众的我并没有资格去评论那些为了自身理想而转行或退圈的 P 主们，而如今一首《砂の惑星》也向听众们唱出了 P 主作为创作者对于 vocaloid 的感情，我又还能有什么抱怨呢？感谢他们的付出，也庆幸自己遇到了 vocaloid 这个奇迹。

注 :《メルト (Melt)》为 2007 年 ryo 投稿至 niconico 的作品，初音未来初期代表作之一。

7 HOT LIMIT

作词 :井上秋绪　作曲 :浅仓大介　编曲 :古川贵浩　演唱 :苍井翔太

YO！SAY,夏が 胸を刺激する
ナマ足 魅惑の マーメイド
出すとこ出して たわわになったら
宝物（ホンモノ）の恋は やれ 爽快っ

ゴマカシきかない 薄着の曲线は
确信犯の しなやかな STYLE！
耐水性の 气持ちに切り替わる
瞬间の眩しさは いかがなもの

ココロまで脱がされる 热い风の诱惑に
负けちゃって构わないから
真夏は 不祥事も キミ次第で

妖精たちが 夏を刺激する
ナマ足 魅惑の マーメイド
出すとこ出して たわわになったら
宝物の恋が できそうかい？

キミじゃなくても バテぎみにもなるよ
暑いばっかの街は 忧うつで
スキを见せたら 不意に耳に入る
サブいギャグなんかで 凉みたくない

むせ返る热帯夜を 彩る花火のように
打ち上げて散る想いなら このまま
抱き合って 焦がれるまで

妖精たちと 夏をしたくなる
热い欲望は トルネイド
出すもの出して 素直になりたい
キミとボクとなら It's All Right

都会のビルの海じゃ 感じなくなってるキミを
冷えたワインの口吻で 酔わせて
とろかして 差しあげましょう

妖精たちが 夏を刺激する
ナマ足 ヘソ出し マーメイド
恋にかまけて お留守になるのも
バンやろ的にも オールオッケー！

YO！SAY,夏を 谁としたくなる？
一人寝の夜に You Can Say Good Bye
奥の方まで 乾く间ないほど
宝物の恋を しま鲜花？

YO！SAY 夏天在刺激着胸膛
光洁的大腿 是那 诱惑的美人鱼
要是快被压弯了的话 就把能敞开的地方都敞开
来一场宝物般的恋爱 何等爽快

这轻装的曲线 无法遮掩起来
明知故犯 那灵活的 STYLE！
切换到 防水的心情
那一瞬间的耀眼 请问是否满意

在热风的诱惑里 连心防都一同卸下
就算输了也无所谓啦
在这盛夏 哪怕有不走运 也随你而变

YO！SAY 夏天在刺激着胸膛
光洁的大腿 是那 诱惑的美人鱼
要是快被压弯了的话 就把能敞开的地方都敞开
来一场 宝物般的恋爱如何？

哪怕不是你 也有种中暑般的感觉
忧郁得待在 在被炎热覆盖的城市里
要是有空隙 就会不经意传入耳内
才不想用小冷的笑话 来变得凉快

把叫人喘不过气的热带之夜 变成斑斓烟花一般
打上高空飞舞来开的心意 就这么
紧紧拥抱 知道心焦

想要和妖精们一起 感受着夏天
火热的欲望 是那狂乱飓风
就把能敞开的地方都敞开 想要变得诚实
只要是你我 It's All Right

在都市高楼的海洋中 把什么也感觉不到的你
就让我 用冰凉红酒般的口吻
叫你沉醉其中 融化在此

YO！SAY 夏天在刺激着胸膛
光洁的大腿 展露的肚皮 诱惑的美人鱼
哪怕专注恋爱 而得留下来看家
对Banyaro来说 也都是All OK！

YO！SAY 这夏天 想和谁一同度过
对一人安眠的夜晚 You Can Say Good Bye
甚至连最深处 都不会感到干枯
宝物般的恋爱 依靠鲜花来实现如何？



秋沙雨 推荐

稍微熟悉 T.M.Revolution 的读者们对教主的这首身上缠着皮带在海边跳舞的 MV 印象深刻，《HOT LIMIT》的 MV 和宣传图也一度成为知名段子，直至现在都还时不时有以这个为题材的同人图出现。这首知名歌曲也有过翻唱版本，而这次为各位推荐的是在手游《来组乐队吧！（バンドやろうぜ！）》里登场的翻唱版本。至于为什么会选择这首来作为翻唱曲，一个是因为曲子的版权在索尼音乐旗下的公司里，另一个是因为歌词里频繁出现的“YO ！ SAY”发音就和日文的“妖精”相差无几，而游戏里翻唱这首曲子的乐队名字就叫做“Fairy April”,直译过来便是“四月的妖精”。



8 ～アスタリスク～

作词 :ORANGE RANGE　作曲 :ORANGE RANGE
编曲 :堀江晶太 演唱 :生田鹰司、增田俊树



见上げた夜空の星达の光
古の思い愿いが时代を超えいろあせるコトなく
届く
キラリ瞳に映る谁かの叫び 风に想いを
月に愿いを 力ある限り生きてくんだ 今日も
仆らの想いもいつか谁かの胸に
光り续けよう あの星のように

一つ二つ钟の音は响く心の中へと广く深く
物语のような星の雫 その中に细い线路を筑く
时间とともに时代は动く 流れる星は静かに动く
目を闭じて耳をすませば GOOD BYE

大空いっぱいの白黑写真 なびくマフラー 白い息

少しでも近づきたくて あの高台まで 驱け足で
重たい望远镜 取り出すと
レンズはみだしたスターダスト
时间を夺われた时间 时代を越えてくるロマン

放て光 负けずにしっかり今 时を越え
谁かに届くまで 荣光の光はこの向こうにキミた
ちと
つくっていくストーリー

见上げた夜空の星达の光
古の思い愿いが时代を超えいろあせるコトなく
届く
キラリ瞳に映る谁かの叫び 风に想いを

月に愿いを 力ある限り生きてくんだ 今日も
仆らの想いもいつか谁かの胸に
光り续けよう あの星のように

产声上げた 小さな光 大きな光
时空を超え出逢い
すべての辉きがひとつとなり 作り出す物语
点と点を结ぶ星座のように 谁かにとって
仆らもきれいな绘 描けてたらいいね

见上げてごらんよ ほら 冬のダイヤモンド
ゆるやかな天の川 すぐ勇气取り戻せるから

放て光 负けずにしっかり今 时を越え
谁かに届くまで 荣光の光はこの向こうにキミたちと
つくっていくストーリー

见上げた夜空の星达の光
古の思い愿いが时代を超えいろあせるコトなく届く
キラリ瞳に映る谁かの叫び 风に想いを
月に愿いを 力ある限り生きてくんだ 今日も
仆らの想いもいつか谁かの胸に
光り续けよう あの星のように

この空は一つ どこまでも广く そう
海の向こう 今生まれる息吹 绝たれる命
星は照らす 女神のごとく
长く续く 缲り返す 春夏秋冬の
一瞬でもいい 少しでいい 思いを刻む
ただ果てなく 时を越え 辉きだす

物语は心の中で续いている
あの日の君はいつか夜汽车に乘って

见上げた夜空の星达の光
古の思い愿いが时代を超えいろあせるコトなく届く
キラリ瞳に映る谁かの叫び 风に想いを
月に愿いを 力ある限り生きてくんだ 今日も
见上げた夜空の星达の光
古の想い愿いが时代を超えいろあせるコトなく届く
仆らの想いもいつか谁かの胸に
光り续けよう あの星のように

光り续けよう あの星のように

抬头看夜空中群星的光芒
古代的愿望念想跨越时代毫不褪色地传达到了这里
澄亮的眼中倒映着谁人的呐喊 把风的心意
把月的心愿 今天依旧 只要还有力量就活下去
我们的心愿也会在谁人的胸中
继续发光 就如同那颗星星

一道两道的钟声往心中更深更广阔的地方而去
如同故事般的星之泪 在里面建造着细长的线路
时代随着时间一起动荡 流星静静地动作着
只要闭上眼睛竖起耳朵 GOOD BYE

天空满是黑白照片 随风摇摆的围巾伴随着白色的吐息
想要再稍微靠近一些 朝着那高台快速跑去
拿出厚重的望远镜时
看到镜片上满是星尘
被时间夺走的时间 那是跨越时代的浪漫

绽放的光芒不输前人 现在加油地跨越时代
直到传达给谁为止 荣耀的光芒是这彼岸后
你们将会纺织的故事

抬头看夜空中群星的光芒
古代的愿望念想跨越时代毫不褪色地传达到了这里
澄亮的眼中倒映着谁人的呐喊 把风的心意
把月的心愿 今天依旧 只要还有力量就活下去
我们的心愿也会在谁人的胸中
继续发光 就如同那颗星星

发出初生的声音 渺小的光芒 高大的光芒
跨越时空相遇
所有的光辉合为一体 创造故事
如同点点相连的星座 要是能为谁
我们也能 描绘美丽的图画就好了呢

抬头看看吧 看 那时冬天的钻石
缓缓流淌的天河 马上就能重拾勇气

绽放的光芒不输前人 现在加油地跨越时代
直到传达给谁为止 荣耀的光芒是这彼岸后
你们将会纺织的故事

抬头看夜空中群星的光芒
古代的愿望念想跨越时代毫不褪色地传达到了这里
澄亮的眼中倒映着谁人的呐喊 把风的心意
把月的心愿 今天依旧 只要还有力量就活下去
我们的心愿也会在谁人的胸中
继续发光 就如同那颗星星

天空只有一个 无边无际地宽广 对
在海的那一边 现在也有着发出初鸣的生命
星光照耀着 如同女神
漫长持续着 周而复始 春夏秋冬
哪怕只有一瞬间也好 只要一下子就行 让心意铭刻
只要没有走到尽头 就能跨越时空 绽放光辉

故事在心中延续
那一天的你终将会左上晚班车

抬头看夜空中群星的光芒
古代的愿望念想跨越时代毫不褪色地传达到了这里
澄亮的眼中倒映着谁人的呐喊 把风的心意
把月的心愿 今天依旧 只要还有力量就活下去
我们的心愿也会在谁人的胸中
继续发光 就如同那颗星星

继续发光 就如同那颗星星



秋沙雨 推荐

这首歌和上一首一样是《来组乐队吧！》的翻唱曲之一，同时也是这个游戏的第一首翻唱曲。回想当时，在开始打活动之前我都没有注意到那次活动是翻唱曲，结果音乐响起时就瞬间回到了上学那会听着音乐写作业的日子里，后来才反应过来这竟是《死神》TV 动画第一季的片头曲。这首歌不仅仅是这游戏的第一首翻唱曲，同时也是非歌手成员首次也是目前惟一一次参与演唱的歌曲，在这款游戏里基本上除了乐队里的歌手之外其他成员都是不唱歌的，甚至有成员在剧情里明确表示自己绝不会开口唱歌（虽然之后就推出了主角队所有成员的角色歌），所以这首歌在游戏里诸多曲子里也是有着非凡的意义。

9 Burning The Midnight Oil

词曲 :Thomm Jutz & Peter Cronin 演唱 :Thomm Jutz & Peter Cronin

Burning the midnight oil again
Sitting out here listening to the wind
I just called to tell you that I miss you my old friend
Burning the midnight oil again

Last year we bought a house outside the Boulder
You know how Cathy always missed that rocked mountain sky

She said let's move before my bones get any older
So they can see their grandkids grow up for a while
We're just thinking of the days we ran

together
Traveling across the country in that rusty cabriolet
Playing one night stand seems like it's been forever
Sitting here like listen times I miss the band

Burning the midnight oil again
Sitting out here listening to the wind
I just called to tell you that I miss you my old friend
Burning the midnight oil again

Yesterday your song came on the radio
You know it felt like you were singing right across the stage for me
And I remember how betrayed you felt when I said I have to go
But now I know that both of us landed where we're supposed to be

Burning the midnight oil again
Sitting out here listening to the wind
I just called to tell you that I miss you my old friend
I'm just burning the midnight oil again

I just called to tell you that I miss you my old friend
Just burning the midnight oil again

再次开起夜车
坐在车里聆听着夜风
我只想对你说我想你，老朋友
再次开起夜车

去年我们在波尔德郊外买了一栋房子
你知道 Cathy 总是喜欢那儿的群山和白云
她说再不走的话我们就要变老了
所以他们能够在那里看着后代渐渐长大
我一直在回忆我们在一起的日子
开着生锈的敞篷车穿越整个国家
玩一夜情
就好像日子会这样永远持续下去
我开始想念我的乐队

所以再次开启夜车
坐在车里聆听着夜风
我只想对你说我想你，老朋友
再次开启夜车

昨天收音机里传来了你的歌声
就像你曾经站在舞台上对我唱的那样
我明白自己的离开对你来说是怎样的背叛
但如今你我都变成了自己想要成为的人

所以再次开起夜车
坐在车里聆听着夜风
我只想对你说我想你，老朋友
我只是在开着夜车

我只想对你说我想你，老朋友
我只是在开着夜车



北山杉 推荐

《奇异人生》的音乐一向挺好听的，特别是其中的乡村歌曲，和整个故事的设定非常契合，这首来自 Thomm Jutz 和 Peter Cronin 的乡村歌曲《Burning The Midnight Oil》也是出自最近才发售的《奇异人生 风暴前夕》，舒缓的旋律配合富有磁性的男声让这首歌在最初听到的时候就很抓耳朵。英语”Burning The Midnight Oil“意为”开夜车“，而游戏里出现这首歌时，刚好是女主克洛伊的亲生父亲开车送她去学校时的场景，歌词里诉说的与老友的离别之情正好对应克洛伊对她老爸的思念与哀愁，可以说恰到好处地调动了玩家的情绪，让不管是屏幕里坐在车里的克洛伊，还是屏幕外的玩家，都沉浸在这带着点儿悲伤的氛围当中。



10 The Song of the Sea

作曲 :David García Díaz　作词 :David García Díaz
演唱 :Mirella Díez Morán

Viento a viento va
el sueno del mar
Gira sin parar

Viento a viento va durmiendo al sol
Un guino de luz se perdio
Tu cuerpo se hace vientre estatua transparente
En la arena oscura esperaras

Viento a viento va bailando el mar
Esta sola voz,se quebro

Pajaros de sal
Ciegos de llorar
Vuelven a volar

Viento a viento va este pequeno
Temblor que jamás grito
A la luz,al árbol,a la lluvia
A la Voz,al aire,al final

Y así este viento va girando
Y así este viento va,se fue
Y asi este nino va llorando

风吹风去　带着大海的梦寐
永不停歇

风吹风去　在阳光里沉睡
眨眼之间光芒已逝

你的身体开始膨胀　像座透明的雕像
于黑色的沙漠里守候

风吹风去　于海中起舞
声音破碎

盐之鸟　肆意哀鸣着
再度起飞

风吹风　我身虽小
却只有无声的颤栗

面向光明　面向内心 面向落雨
面向歌声　面向碧落 面向终焉

这阵风　开始旋转
这阵风　迭然消失
这个孩子　正在哭泣



北山杉 推荐

这首《The Song of the Sea》是独立游戏《RiME》的主题曲，也是全篇惟一一首有人声的歌曲。这首歌曲给人的第一感觉就是澄静，清澈的女声配上十分干净的旋律给整首歌带来了空灵的感觉，尤其是在高潮处女声的吟唱如同浪潮一般拍打在听众的心口上，连绵不绝。当然，同剧情一样，这首歌也带着浓浓的悲伤感，”孤独“，成为了歌词反复吟唱的主题，让听众不禁代入了主角 Enu，和他一同来到了空无一人的小岛，体会他感受到的孤独与悲伤。诚然，《RiME》是一个关于“失去”的故事，而这首歌虽然没有直面描写失去，但却将人在失去重要东西之后的那份孤独与思念描绘得淋漓尽致。

11 I'll Be Your 1-UP Girl

作曲 :横田真人　作词 :横田真人　演唱 :Pauline

Here we go,off the rails
Don't you know it's time to raise our sails?
It's freedom like you never knew

Don't need bags,or a pass
Say the word,I'll be there in a flash
You could say my hat is off to you

Oh,we can zoom all the way to the moon
From this great wide wacky world
Jump with me,grab coins with me,oh yeah!

It's time to jump up in the air
Jump up,don't be scared
Just jump up and your cares will soar away
And if the dark clouds start to swirl
Don't fear,don't shed a tear,'cause
I'll be your 1-Up Girl

So let's all jump up super high
High up in the sky
There's no power-up like dancing
You know that you're my Super Star
No one else can take me this far
I'm flipping the switch
Get ready for this
Ohh,ohh,let's do the Odyssey!

Odyssey,ya see (x7)
Odyssey,Odyssey!

Spin the wheel,take a chance
Every journey starts a new romance
A new world's calling out to you

Take a turn,off the path
Find a new addition to the cast
You know that any captain needs a crew

Take it in stride,don't you know,side to side
They're just different points of view
Jump with me,grab coins with me,Oh yeah!

Come on and jump up in the air
Jump without a care
Jump up 'cause you know that I'll be there
And if you find you're short on joy
Don't fret,just don't forget that
You're still our 1-Up Boy

So go on,straighten up your cap
Let your toes begin to tap
This rhythm is a power 'shroom
Jump on it,you're the Super Star
No one else can make it this far
Put a comb through that stache
Now you've got panache
Ohh,ohh,let's do the Odyssey!

It's time to jump up in the air
Jump up,don't be scared
Just jump up and your cares will soar away
And if the dark clouds start to swirl
Don't fear,don't shed a tear 'cause
I'll be your 1-Up Girl

Now listen all you boys and girls,
All around the world
Don't be afraid to get up and move
You know that we're all Super Stars,
We're the ones who've made it this far
Put a smile on that face
There's no time to waste
Ohh,ohh,let's do the Odyssey!

我们出发，离开港湾
你不知道我们该起航了吗？
那些未知的自由

无需包裹和允许
只需一句话，我便如光般到达
你可以说我的帽子给你戴上

哦，我们可以如梭般到达月球
从这个无边又疯狂的世界
和我一起跳跃，和我一起握住金币，哦耶！

是时候跃入空中
跳起来，不要害怕
跳起来你的忧虑也会离你而去
如果乌云在空中盘旋
不要害怕，不要落泪
我将会是你的1-Up女孩

所以让我们都跳得更高
突破天际
还有什么比跳舞更充满活力
你知道你是我的超级明星
没人能伴我同行
我轻触开关
准备好了吗
哦，哦，让我们一起去旅行！

奥德赛,看呐 (x7),
奥德赛,奥德赛！

转动轮胎，抓住机会
每一段旅行都有一段新的浪漫
新的世界在呼唤你

转向，离开小道
去寻找新的演出
你知道的，任何队长需要一个队员

阔步向前，你不知道，从一边到另一边
都是不同的景色
和我一起跳跃，和我一起握住金币，哦耶！

来吧跃入空中
无忧无虑地跳跃
一起跳跃吧，你知道我会在那里
如果你发现你矮小而滑稽
也不要苦恼，只是不要忘记
你依然是我们的1-Up男孩

所以继续，整理好你的帽子
让脚趾开始轻拍
这个节奏就是蘑菇的力量
跳起来，你就是超级明星
没有人可以做到这一点
用梳子梳理胡须
现在的你真有派头
哦，哦，让我们去旅行！

是时候跃入空中
跳起来，不要害怕
跳起来你的忧虑也会离你而去
如果乌云在空中盘旋
不要害怕，不要落泪
我将会是你的1-Up女孩

现在倾听你们所有的男孩和女孩
世界各地
不要害怕起身移动
你知道我们都是超级明星
我们是已经做到这一点的人
在脸上放一个微笑
没有时间去浪费
哦，哦，让我们去旅行！

余烬 推荐

今年 E3，这首《超级马里奥 奥德赛》的主题曲正式与我们见面。在游戏的设定中，这首歌曲是由现任大金刚市的市长宝琳进行演唱。而宝琳和马里奥的关系可不简单！在最早 1981 年的街机版《大金刚》中，主人公 Jump Man 需要从大金刚手中救下他的女朋友 Lady，而经过之后版本的更新，Jump Man 和 Lady 先后有了正式的名字，他们便是马里奥和宝琳。也就是说，宝琳是马里奥正儿八经的前女友。之所以说是“前女友”，是因为在之后的作品中，马里奥与宝琳的关系逐渐从“恋人”变为了“朋友”。所以，当宝琳唱起这首《I'll Be Your 1-UP Girl》时，我们能在这欢快的节奏中听出一丝宝琳情感的宣泄和表达，毕竟现在的宝琳都是“大金刚市”的市长了（滑稽）。



12 Chiwawa

作曲 :Tom Salta　作词 :Tom Salta　演唱 :Wanko Ni Mero Mero

Chiwawa
Chiwawa
Inu hun jyatta

Inu hun jyatta
Inu hunzuke chattara pecchanko?
Inu hun jyatta
Inu hun jyatta
Inu hun jya hun jya hun jyatta
Inu hun jyatta
Inu hun jyatta
Inu hunzuke chattara pecchanko?
Inu hun jyatta
Inu hun jyatta
Inu hun jya hun jya hun jyatta
Moe moe nyan
Moe moe nyan
Chucchuku chu
Chacchaka cha
Nyan nyan nyan
Nyun nyun nyun
Pyuppyuku pyu
Chiwawa
Pyonpyoko rin
Pyonpyoko rin
Watashi ha pyonpyoko rin
Usa chan
Moe moe moe moe kyun
(music)
Chiwawa
(music)
Ahahah
(music)
Chiwawa

(music)

Inu hun jyatta
Inu hun jyatta
Inu hunzuke chattara pecchanko?
Inu hun jyatta
Inu hun jyatta
Inu hun jya hun jya hun jyatta
Inu hun jyatta
Inu hun jyatta
Inu hunzuke chattara pecchanko?
Inu hun jyatta
Inu hun jyatta
Inu hun oh oh sorry
Moe moe nyan
Moe moe nyan
Chucchuku chu
Chacchaka cha
Nyan nyan nyan
Nyun nyun nyun
Pyuppyuku pyu
Chiwawa
Pyonpyoko rin
Pyonpyoko rin
Watashi ha pyonpyoko rin
Usa chan
Moe moe moe moe achoo
(music)
Chiwawa
(music)
Ahahah
(music)

Chiwawa
(music)

I-W-A-N-T-A-C-H-I-W-A-W-A

Ahahah
I-W-A-N-T-A-C-H-I-W-A-W-A
(music)

Let's go one more time
(music)

Chiwawa
(music)

Chiwawa
(music)
Chiwawa
(music)
Chiwawa
(music)
Chiwawa
(music)
Chiwawa
(music)
Achoo



纱迦 推荐

育碧的王牌游戏“《舞力全开》系列”在全球创下超过3500万的惊人销量，成为了最著名、最成功的舞蹈游戏。《舞力全开》红遍全球，除了自身过硬的素质外，与其收录的曲目同样密不可分。它不仅收录了每年最火的新歌，而且还有自己的原创歌曲。收录于《舞力全开2016》的《吉娃娃》(Chiwawa)便是《舞力全开》团队携手作曲家Tom Salta以及日本歌手三村玲士创作的原创歌曲。歌曲表现了一位少女不小心踩到吉娃娃狗后遭遇的种种神奇事情，让人感受到日本卡哇伊文化的独特跨媒体元素表现。推荐各位观看一下该歌曲的MV（有日系少女和金发芭比两个版本），一定能让大家难以忘怀。



13 With The Wind

作曲 :Yocke　作词 :Yocke　演唱 :Tommy

走り抜ける　Across the universe
光の様な速さで
始まるLoading　梦の扉开けて

广がるVRAINS
自分を信じて
续いてくVRAINS
未来を描きだすサーキット
この手でつかもう　Yeah

Access！　驱け出せ　データストーム！
今　With the Wind　心とリンクして
加速したデータストーム！
今　Win the Race　系がる世界
新しいどんな时も
不可能なんて无い
この先のキボウ目指して
风に乘って行こう！

梦中になって　时を忘れ
心が踊りだした
吹き拔けてく　明日の风　感じて

辉くVRAINS
自分に问いかけて
进み出すVRAINS
未来へと续いてく道
足迹残していこう

どこまでもずっと　データストーム！
光りだす思い　追いかけて
踏み出せ　データストーム！
创りだそう　素晴らしい世界
君だけの物语は
これからも续く
振り返らず　キボウ目指して
真っ直ぐ进もう！

间违えたって　蹑いたって
梦は变わらない
あきらめないで　日々Let's try it
Tryし续けて
未来へ　旅立とう　Yeah

Access！　驱け出せ　データストーム！
今　With the Wind　心とリンクして
加速したデータストーム！
今　Win the Race　系がる世界
新しいどんな时も
不可能なんて无い
この先のキボウ目指して
风に乘って行こう！
Oh Yeah

用犹如光芒般的速度
急速穿越 纵横这宇宙
加载开始 打开梦的大门

不断扩展的 虚拟境智网
相信自己
不断发展的 虚拟境智网
就用这双手去抓牢紧握
描绘出未来的回路

连线！驾驭吧 这数据风暴
如今 迎风前行 和心链接
加速运作 数据风暴
此刻 取得胜利 链接起来的世界
无论在何时的未来都
没有什么是不可能的
以这触手可及之未来的希望为目标
乘着风前行吧！

进入忘我的状态 摆脱时间的束缚
内心也变得雀跃不已
感受到扑面而来的 来自未来的风

熠熠生辉的 虚拟境智网
试着叩问自己的内心
不断前进的 虚拟境智网
在这延伸向未来的道路上
留下自己的足迹 勇敢向前吧

不论何处 永存不灭的 数据风暴
放射出耀眼光芒 跟随思绪 追逐前行
迈出第一步吧 向着数据风暴
创造出那 无比美好的世界
只属于你的故事
今后仍会继续下去
不要回头 以希望为目标
笔直地前行吧！

即使犯下错误 即便摔跤跌倒
梦想也不会轻易动摇
不要轻言放弃 夜以继日不断尝试
不断去尝试
踏上前往未来的旅途吧

连线！驾驭吧 这数据风暴
如今 且随疾风 和心链接
加速运作 数据风暴
此刻 超越一切 链接起来的世界
无论在何时的未来都
没有什么是不可能的
以这触手可及之未来的希望为目标
乘着风前行吧！！
哦耶


昴星团 推荐

这首歌是"《游戏王》系列"动画最新作《游戏王 VRAINS》的主题曲，歌曲对应本作的网络主题使用了电音伴奏，曲风则有点像日本 2004 年左右的电音，听起来有种莫名的怀旧感。歌曲前半部分曲调平淡，歌词讲述了动画的背景设定，高潮部分从歌词的"Acess！"开始，曲调变得激昂，此处的歌词也出现了本作的战斗关键词"数据风暴"和"连接"，后面的"没有什么是不可能的"也体现了决斗者的精神（弹幕较多的一句）。



14 move on! イバラミチ

作曲 :饭冢昌明　作词 :谷山纪章　演唱 :GRANRODEO

一二三四

仆のリアリティ アナタと违うのよ
仆のオリジナリティ おあずけ握り所
飒爽と模したみたいだYesかNoか 突きつけられて
案外その真ん中には用がない

この绝え间なき溢るる想いに
忍び难き胡蝶の梦弛まん
またいばら道 我が意を得たり
This is why just move it on

游び尽くせない 明日が今日も控えて
それこそ本望と记す道なら
正体见たり 见果てぬ白昼梦
仆らしかいない 物语はやく纺いで

仆のコミュニティ あなたはいないのよ
仆のエフィシエンシー おあずけ恋心
胜手に决めた断舍离あれやこれやほれ 舍て置いて
论外不自由だと どの口が言う

友よ恶しき乱世に世迷い言
のたまう可笑しさを殴ってくれ
时の流れを叫ぶ心拍は
雫传うほどに早钟打つ
されど置き去り我が意を得たり
This is why just move it on

先立つ劣等感に後ろ指また指されて
うやむや生きてもつまらないから
前後不觉の 见果てぬ白昼梦
つかみ出しましょう 己が未练にケリつけて

何度も引き返しては 步み止めず来た道
move on! イバラミチ 新たなる未知

游び尽くせない 明日が今日も控えて
それこそ本望と记す道なら
正体见たり 见果てぬ白昼梦
つかみ出しましょうホンモノの梦をぎゅっと
仆らしかいない 物语はやく纺いで

一二三四

我拥有的现实感 似乎与你截然不同
我生来的创造力 还尚且潜于内心
飒爽与仿造一般的Yes或no 摆在眼前
想不到 在那正中竟无用可图

将这缝隙中 不断涌出的思念
寄托于艰难隐忍的蝴蝶的梦
又是遍布荆棘之路 正是我意所求
This is why just move it on

游荡四方 明日已迫近当下
这才是夙愿 与值得铭记的征程吧
快用找到的真相 和做不完的白日梦
编织出只有我们的故事

我所在的集体中 似乎没有你的存在
我的行事效率中 潜藏着恋慕之心
擅自决定的舍去和离开 这与那全部抛弃不顾
没有价值 不自由 又是出自谁之口

朋友啊 向不净的乱世抱怨不停
这滑稽到甚至令人拳脚相向
呐喊时间流逝的心脏的律动
如同雨滴一般的急打的鼓槌
全部顾之脑后 正是我意所求
This is why just move it on

当先的自卑感 又被后来之辈指指点点
这样浑浑噩噩的活着 也无聊透顶吧
不省人事的 做不完的白日梦
将那牢牢抓住吧 自己去摆脱以往的懦弱

做不完的白日梦

快编织出只有我们的故事

无数次的往返波折 将步伐停在了前路
move on！荆棘之路 新的未知即将到来

游荡四方 明日已迫近当下
这才是夙愿 与值得铭记的征程吧
找到的真相 做不完的白日梦
牢牢抓住吧 将那真正的梦
快编织出只有我们的故事





这首歌是 7 月新番《最游记 Reload Blast》的主题曲，《最游记》一直以奔放、追求自由的风格向观众讲述了许多既现实残酷又励志的故事，其一直以来的长篇动画（指《幻想魔传最游记》、《最游记 Reload》、《最游记 Reload Gunlock》）主题曲曲风更是如此，以摇滚展现了这部动画的风格，这首时隔多年再次推出的新作 OP 也是如此。值得一提的是，这次 OP 里对应《最游记》取材于中国小说《西游记》而加入了中文歌词，除了开头的“一 二 三 四”，剩余的两句话直奔歌曲主题。

15 Hello

作曲 :Lionel Richie　作词 :Lionel Richie　演唱 :Lionel Richie

I've been alone with you inside my mind
And in my dreams I've kissed your lips a thousand times
I sometimes see you pass outside my door
Hello,is it me you're looking for?

I can see it in your eyes
I can see it in your smile
You're all I've ever wanted,and my arms are open wide

'Cause you know just what to say
And you know just what to do
And I want to tell you so much
I love you

I long to see the sunlight in your hair
And tell you time and time again how much I care
Sometimes I feel my heart will overflow
Hello,I've just got to let you know

'Cause I wonder where you are
And I wonder what you do
Are you somewhere feeling lonely
Or is someone loving you?

Tell me how to win your heart
For I haven't got a clue
But let me start by saying
I love you

Hello,is it me you're looking for?
'Cause I wonder where you are
And I wonder what you do
Are you somewhere feeling lonely
Or is someone loving you?

Tell me how to win your heart
For I haven't got a clue
But let me start by saying
I love you

在我心里只有我俩独处
梦中我已吻你双唇千百次
有时看你经过我的门口
嗨，你在寻找的是我吗？

我能从你的双眼里看出来
我能从你的笑容里看出来
你是我一直以来的渴望，我的双臂为你敞开

因为你知道要说些什么
你也知道你要做些什么
我多么想对你说 “我爱你”

我多想看到你秀发上映照的阳光
一遍遍告诉你我多么在乎你
有时觉得心里的爱快要满溢
嗨，我正要让你知道

我想知道你在何处
我想知道你在干嘛
你是否觉得孤单，还是已经有人爱着你

告诉我怎样才能赢得你的芳心
因为我毫无头绪
不过就让我用 “我爱你” 开始这一切吧

嗨，你在寻找的是我吗？

我想知道你在何处
我想知道你在干嘛
你是否觉得孤单，还是已经有人爱着你

告诉我怎样才能赢得你的芳心
因为我毫无头绪
不过就让我用 “我爱你” 开始这一切吧



《Hello》是上世纪 80 年代的一首动人情歌，由美国歌手 Lionel Richie 填词、谱曲、演唱，在 1985 年荣获格莱美年度歌曲的提名，以及全美音乐奖的两大奖项。之所以要推荐这首老歌，是因为它借今年的电影《王牌保镖》又火了一把。本片由“死侍”瑞恩·雷诺兹和“神盾局局长”塞缪尔·杰克逊主演，“哥谭市警长” 加里·奥德曼饰演大反派，演员阵容堪称豪华，影片中充斥着幽默诙谐的对白和展现暴力美学的片段。在一段酒吧斗殴的暴力场景下，却用舒缓柔情的《Hello》作为背景音乐，缓缓流淌的歌曲表达着塞缪尔·杰克逊与妻子一见钟情时的浓浓爱意，反差感强烈，但意境恰如其分。

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture · Entertainment · Game

游戏·人

2017.9
Vol. 65
UCG



【游戏议会】古道今风 英雄何在——“《真·三国无双》系列”人物形象进化的路与道

【漫游天下】《冤罪杀机》官方漫画《瑞恩伍德骗局》Vol.1

【游戏剧场】在“无尽”的冒险的背后——《无尽传说 艾尔文年代记》（四）

【工作室物语】骑士与樱桃的大冒险之旅——Team Cherry 与他们的《空洞骑士》

更多游戏书刊请访问
www.ucg.cn

光盘定价：28.00 元
本手册随盘附赠不能单独销售